

# BIT

ATARI XE, XL  
ATARI ST, STE  
AMIGA 500-4000  
COMMODORE 64  
PC AT 286-586  
ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESÁČNIK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV  
9/94

NAJLEPŠÍ ČASOPIS  
POČÍTAČOVÝCH  
HIER NA  
SLOVENSKU

## BATTLE ISLE 2

JEDNA Z  
NAJLEPŠIE  
POJATÝCH  
STRATEGICKÝCH  
HIER



SIMULÁTOR  
PONORKY  
SSN 21  
SEAWOLF

FIFA  
INTERNATIONAL  
SOCCER  
DOZVUKY MS VO FUTBALE  
1994














Plocha (A4)	Formát	Cena v Sk (Kč)	
		čb.	farebne
2/1	Ax2	10 000	20 000
1/1	A	6 000	12 000
3/4	B, C	4 500	9 000
2/3	D, E	4 000	8 000
1/2	F, G	3 000	6 000
1/3	H, I	2 000	4 000
1/4	J, K, L	1 500	3 000
1/8	M	750	1500

### Prirážky:

- neštandardný formát + 20%
- vnútorné strany obálky + 50%
- posledná strana obálky -100%

### Neštandardné formáty:

- Čiernobiela inzercia: 1 cm<sup>2</sup> - 10,- Sk  
 Farebná inzercia: 1 cm<sup>2</sup> - 20,- Sk

Plocha (A4) a formát						
1/1	3/4	2/3	1/2	1/3	1/4	1/8
 186x274	 140x274	 122x274	 92x274	 58x274	 44x274	 92x67
	 186x205	 186x180	 186x135	 186x135	 186x65	
					 92x135	

## SADZBY ZA INZERCIU PRE ZAHRANIČNÝCH INZERENTOV

Farebná inzercia:	1 cm <sup>2</sup>	-	2,- USD	Čiernobiela inzercia:	1 cm <sup>2</sup>	-	1,- USD
	1-strana (A4)	-	1 200,- USD		1-strana (A4)	-	600,- USD
	2-strana (A3)	-	2 000,- USD		2-strana (A3)	-	1 000,- USD

Objednávky na adrese: BIT, inzertné oddelenie, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15,  
Slovenská republika, tel.: 07/498 461, fax: 07/496 401

# VEĽKÉ ZLACNENIE!

Na známosť sa dáva, že v bratislavskej predajni COMPUTER LAND na Povrazníckej ulici č. 4, môžete kúpiť tovar od firmy COMMODORE za tieto ceny:

AMIGA 500 9.900,- Sk

CD ROM A 570 8.990,- Sk

(možno používať aj ako štandardný prehrávač hudobných CD platní!)

TLAČIAREŇ MPS 1230 4.990,- Sk

**Ponuka platí len do vypredania zásob!**

Tovar Vám môžeme zaslať aj na dobierku.

Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15



05	Čo nás čaká (a neminie?) .....	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
06	Rebríčky najúspešnejších hier ....	NA ŠEŠT NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07	Súťaž .....	PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10	Návod ku hre .....	GABRIEL KNIGHT
14	Návod ku hre .....	ALONE IN THE DARK 2
18	Návod ku hre .....	BENEATH A STEEL SKY
19	Bleskové recenzie .....	FANTASTIC VOYAGE, MERCENARY 3, LITTLE RED RIDING HOOD, SPOT
23	Tipy a triky .....	TIPY DO HIER PRE AMIGU 500
24	Poster .....	SUBWAR 2050
26	Prvá pomoc .....	PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27	Recenzia systémového programu .....	SPEEDCACHE 4.06+
30	Návod ku hre .....	PERIHELION THE PROPHECY
34	Zo softwarových kuchýň .....	PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35	Listáreň .....	DOPISY ČITATELOV
36	Bleskové recenzie .....	FORMULA ONE GRAND PRIX, KILLERBALL, VROOM, TV SPORTS: BOXING
37	Oprášené programy.....	AIR COMBAT CLASSIC
38	Programujeme v strojovom kóde .....	ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 13
39	Zázraky v Basicu .....	SONG IN LINES

## RECENZIE

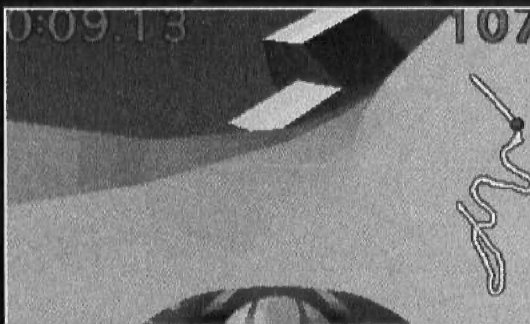
- 12 WINTER OLYMPICS 94
- 13 SUPER SKI 3
- 16 SINK OR SWIM
- 28 EMPIRE SOCCER '94
- 29 TUBULAR WORLDS
- 32 SPACE CRUSADE 2
- 33 NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF



ALONE IN THE DARK 2

## MEGA RECENZIE

- 08 BATTLE ISLE 2
- 40 SSN 21 SEAWOLF



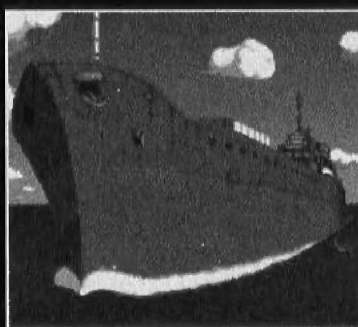
WINTER OLYMPICS 94



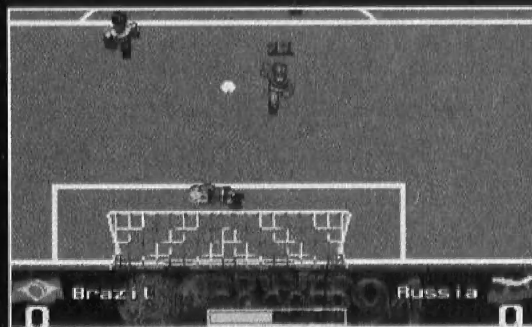
SUPER SKI 3

## MAPY HIER

- 17 ALONE IN THE DARK 2 (1)
- 20 ALONE IN THE DARK 2 (2)
- 21 ALONE IN THE DARK 2 (3)
- 22 ALONE IN THE DARK 2 (4)
- 23 ALONE IN THE DARK 2 (5)
- 24 PERIHELION THE PROPHECY



SINK OR SWIM

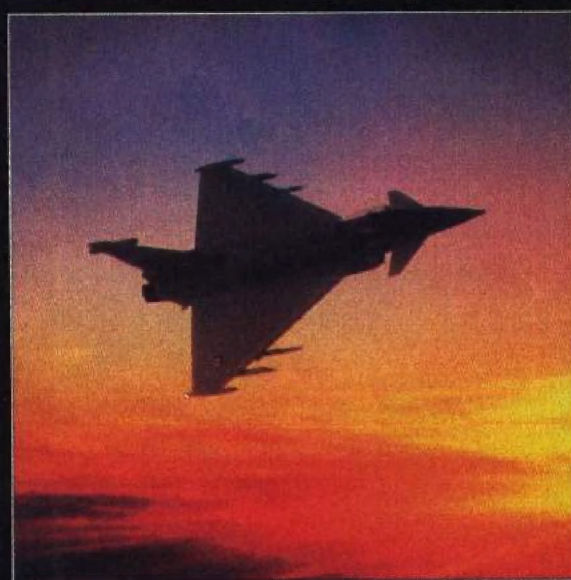


EMPIRE SOCCER '94

# BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 36. číslo (9/94) ● Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/496 400, Fax: 07/496 401 ● Typo a lito: Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR: PNS, MEDIAPRINT – KAPA, PDS, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: PNS, Mediaprint & KAPA Pressegrasso, s.r.o., Na Jarové 2, Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MČ: 49049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné: 288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2 ● Šéfredaktor: Ľudovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická a technická úprava: Viktor Kubal ml. ● Fotografie: František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Vydáva: ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošty Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.

# TFX



"Je viac než strateg. letecký simulátor. D.I.D. vytvorili letecký simul. s hodnotou niekoľko mil. dolárov. Keď hráte TFX, prvé čo Vás ohromí, je detailné prevedenie krajiny. Viac ako sedem miliónou štvorcových km s kopcami, cestami a pohoriami, so všetkým na správnom mieste." THE EDGE

"Grafické detaily sú perfektné, s reálnym stvárnením a silným zmyslom pre celkový dojem. TFX veľmi často pripomína film..."

Keď som prvýkrát videl TFX, od úžasu som otvoril ústa a trvalo mi 15 minút, než som sa spamätal." PC REVIEW



Tactical Fighter Experiment... jediný program, v ktorom je koncentrované celé umenie leteckých simulátorov. Prevezmi kontrolu nad jedným z troch najlepších bojových lietadiel súčasnosti: EUROFIGHTER 2000, LOCKHEED F-22, LOCKHEED F-117 STEALTH FIGHTER. TFX... simulátor vzdušných súbojov, založený na bezkonkurenčnom dlhodobom výskume a autentických leteckých detailoch. Zahájte misiu... bojujte za mier!

PC A KOMPATIBILNÉ

PC CD-ROM

AMIGA 1200

CD 32

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

ULTRASOFT

DIGITAL IMAGE DESIGN

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT s.r.o., P.O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/498 461



# FIFA

## ELECTRONIC ARTS



Firma ELECTRONIC ARTS (EA) patrí medzi tie, ktoré netreba našim čitateľom osobitne predstavovať. Na svete je veľa produkčných a distribučných firiem, avšak po tom, ako EA získali v lete roku 1992 zmluvu na spoluprácu s americkou firmou ORIGIN, dostali sa na prvé miesto. Nie je to však iba ORIGIN, ktorí šíria slávu ELECTRONIC ARTS-u vo svete počítačových hier. Nemalú zásluhu má na tom skupina EA SPORTS, ktorá sa špecializuje na športové hry. Zaujímavosťou vari je, že EA SPORTS zatiaľ vyprodukovali iba kolektívne športy, ktoré sú na naprogramovanie evidentne najzložitejšie. Na druhej strane práve preto sa v tejto oblasti otvárajú nové možnosti, ktoré sa podarilo EA SPORTS plne využiť...

tórie skôr ako zaujímavý experiment, ktorý napriek vysokej vernosti grafického zobrazenia nebolo možné považovať za kompletný basketbalový simulátor. Celkom iná

# INTERNATIONAL

Ak sa pozrieme do histórie EA SPORTS, na začiatku uvidíme basketbal MICHAEL JORDAN IN FLIGHT. V tejto hre zvolili autori metódu smplovania videa. Michaela Jordana nafilmovali v rôznych pozíciách a previedli do počítača. Výsledok rozhodne nebol zlý, avšak na svoj veľký úspech si EA SPORTS museli ešte počkať. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT nebol predurčený na kolosálny úspech z viacerých dôvodov. V prvom rade nešlo o normálny basketbal, ale o zjednodušenú verziu tejto hry s menším počtom hráčov a na jeden kôš. Super VGA grafiku nemohol každý využiť, lebo podpora kariet bola veľmi slabá. Hra nepodporovala štandard VESA a ani u nás najpoužívanejšie karty TRIDENT a OAK. Okrem toho smplovanie videa sa ukázalo ako zbytočný prepych, lebo ak mala hra fungovať dostatočne rýchlo, nemohol byť kladený dôraz na grafiku okolia. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT vošiel do his-

situácia nastala pri ďalšej hre EA SPORTS, ktorou bol NHL HOCKEY. V tejto hre sa EA SPORTS dôsledne vyvarovali akýchkoľvek technických chýb. Hru spravili ako kreslenú, ale maximálne vernú a kompletný simulátor hokeja s obrovským dôkazom na hrateľnosť. Čiastočne v tom zohrala úlohu aj iniciatíva autorov, ktorí si jednoducho sami dali záležať na tom, aby na PC existoval skvelý hokej. Okrem toho nastal ohromný pokrok vo využití zvukovej karty, ktorú NHL HOCKEY využíva omnoho viac, ako MICHAEL JORDAN IN FLIGHT. Kolosálny úspech sa dostavil a PC verzia prekonala všetky ostatné verzie pre hracie konzoly...

Z amerického kontinentu sa teraz môžeme s očakávaním preniesť do Anglicka, odkiaľ pochádzajú autori FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ktorí si hovoria CREATIVE ASSEMBLY. Aj keď samotná hra vznikla v úplne inom štáte, všetko bolo pod dohľadom EA SPORTS a celko-

vé prevedenie je v mnohom podobné NHL HOCKEY, či už je to tradičný televízny komentátor, alebo hviezda označujúca aktívneho, nami ovládaného hráča. Najdôležitejšie však je, že vysoká kvalita opäť prevaluje konkurenciu a máme na svete produkt, ktorý posunie hranicu kvality o hodný kus ďalej. Ak niekto v budúcnosti bude programovať nejaký futbal alebo hokej, nezavídam mu.

Prvou základnou prednosťou je systém zobrazovania. Knečne je tu solidný 3D futbal, ktorý má celoobrazovkový scrolling a veľké postavy futbalistov. Druhou a najväčšou prednosťou je množstvo pohybov, prihrávok a striel, ktoré tu môžeme realizovať. Môžem povedať, že tak paradne nožničky, hlavičky a sklzačky som v živote nevidel. Osobitná kapitola je brankár, ktorý skáče robinzonády, vyboxuje ťažké lopty do outu hoci za cenu rohového kopu, atď. Reálny ofsajd systém, 960 individuálnych hráčov v 48 mužstvách, až 2000 animačných polôh hráčov, spontánne reagujúce obecenstvo, mimoriadne dokonalé zvuky, to je niečo, čo rozhodne musíte doma mať za každú cenu! (V predaji sú verzie pre PC, CD-ROM a hracie konzoly.)

# SOCCER

- yves -

# SPECTRUM

1. MYTH (System 3)
2. R-TYPE (Electric Dreams) \*
3. TURTLES (Microsoft)
4. LEMMINGS (Psygnosis)
5. EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER \*
6. SHADOW OF THE BEAST \*
7. SIM CITY (Infogrames)
8. NORTH&SOUTH (Infogrames) \*
9. KLIATBA NOCI (Ultrasoft) \*
10. LASER SQUAD (Target Games)

# COMMODORE 64

1. STUNT CAR RACER \*
2. FLIMBO'S QUEST \*
3. MICROPROSE SOCCER (Microprose)
4. SHADOW OF THE BEAST (Psygnosis) \*
5. ADDAMS FAMILY (Ocean) \*
6. TERMINATOR 2 (Ocean) \*
7. ELVIRA 2 (Accolade) \*
8. GP CIRCUIT (Accolade) \*
9. DIZZY 3 (Code Masters) \*
10. REVS (Firebird) \*

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píše

# AMIGA

1. DUNE 2 (Westwood)
2. SETTLERS (Blue Byte)
3. SYNDICATE (Electronic Arts) \*
4. FLASHBACK (Delphine Software) \*
5. JURASSIC PARK (Ocean) \*
6. CURSE OF ENCHANTIA (Core Design) \*
7. CANNON FODDER (Virgin) \*
8. MORTAL KOMBAT (Virgin) \*
9. ANOTHER WORLD (Delphine Software)
10. PINBALL FANTASIES (Team 17)

TOP  
HIT

# ATARI XE, XL

1. ONE ON ONE (Electronic Arts)
2. ATOMIX (Blackfire) \*
3. MICROX (K-Soft) \*
4. DRUID (Mastertronic) \*
5. BECH HEAD (Access) \*
6. AIR LINE (Ariola) \*
7. CMC (Avalon) \*
8. FRED (Avalon) \*
9. NINJA (Mastertronic) \*
10. HARDBALL (Accolade) \*

# ATARI ST

# PC 286-586

1. HARLEY DAVIDSON (Mindscape)
2. GREAT COURTS (Ubi Soft)
3. KICK OFF (Anco)
4. POWERMONGER (Electronic Arts)
5. MONKEY ISLAND (Lucasfilm)
6. GOBLINS 2 (Coktel Vision)
7. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)
8. PIRATES! (Microprose)
9. ELVIRA 2 (Accolade)
10. LOOM (Lucasfilm)

TOP  
HIT

1. DOOM (ID Software)
2. CIVILIZATION (Microprose)
3. DUNE 2 (Westwood)
4. WOLFENSTEIN (ID Software)
5. PRINCE OF PERSIA 2 (Electronic Arts) \*
6. JURASSIC PARK (Ocean) \*
7. TFX (Ocean) \*
8. STUNTS (Electronic Arts) \*
9. SPEAR OF DESTINY (ID Software) \*
10. PREHISTORIK 2 (Titus) \*

nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

BIT, P. O. BOX 74  
810 05  
BRATISLAVA  
15

Z akívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.

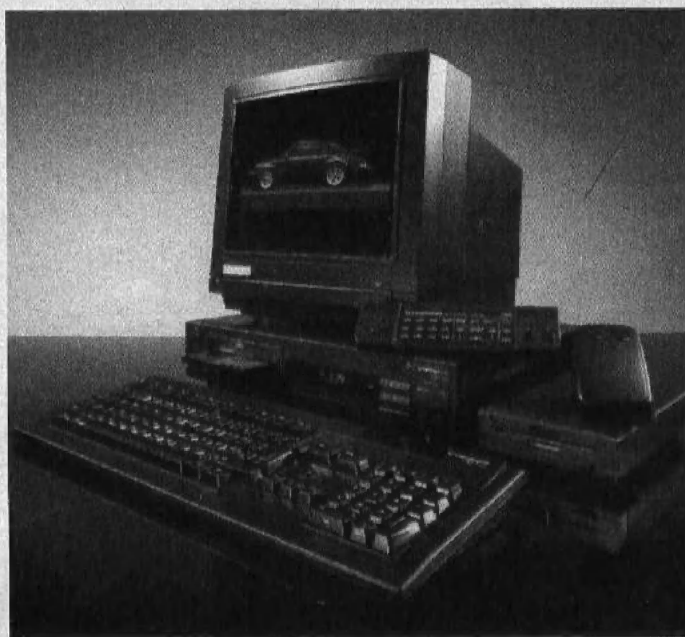
V tomto mesiaci to je Michal KOSTKA zo Senca.

# VEĽKÁ CELOROČNÁ

## SÚŤAŽ ČASOPISU

# BIT

Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na tie, o



**A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:**

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**

- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

4.- 5. cena: Značkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

ktorých sme už v BITE písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.



Súťažná úloha číslo 9 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Mickey Mouse
- b) Alone in the Dark
- c) Sam & Max
- d) Duck Tales



## BLUE BYTE

lepšie na svete vôbec. Dôkazom toho je aj množstvo datadiskov so scenármi, ktoré išli vo veľkom na odbyt a vylepšená verzia BATTLE ISLE 92/93 so sci-fi námetom dobývania planét a kozmických základní. Minulý rok sa BLUE BYTE blykli hrou HISTORY LINE 1914-1918, ktorá na prvý pohľad vyzerá ako Battle Isle v období prvej svetovej vojny. Skutočne však iba na prvý po-

hľad, pretože BLUE BYTE herný systém a prevedenie do značnej miery zdokonalili, pridali nové pravidlá boja, nové detaily a grafické zobrazenie bitiek. Vďaka týmto vlastnostiam sa HISTORY LINE 1914-1918 dostal na prvé miesta v rebríčkoch a väčšina časopisov ho hodnotila na viac ako 90%. Zo strany BLUE BYTE to však rozhodne nebolo posledné slovo. Tým je zatiaľ BATTLE ISLE 2, ktoré je oproti predchádzajúcim produktom skutočným slovom do bitky a tichou výzvou pre ostatné firmy, aby začali produkovať skutočne kvalitné strategické hry.

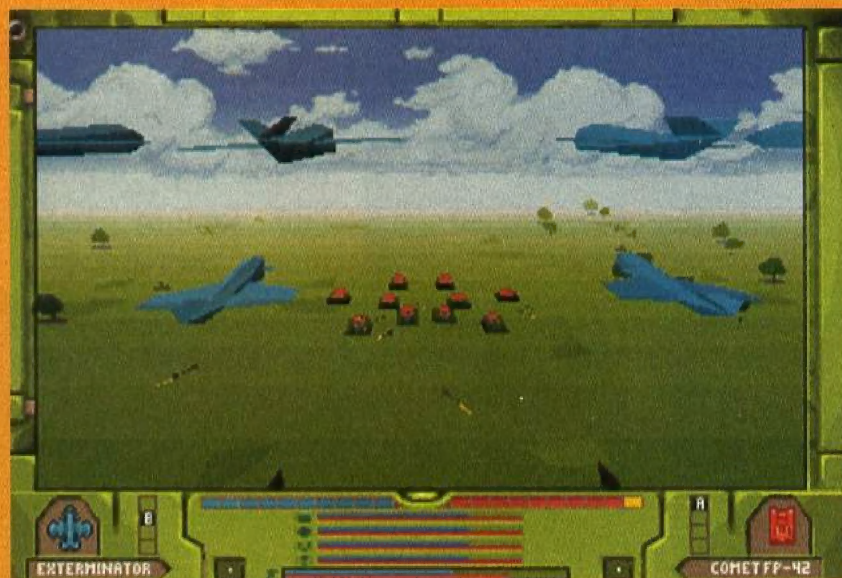


Najlepšou, najznámejšou a najkvalitnejšou firmou na počítačové hry v Nemecku je firma BLUE BYTE. Venujú sa rôznym typom hier no doposiaľ najväčší úspech slávil so svojimi strategickými hrami. Menovite sú to BATTLE ISLE, HISTORY LINE 1914-1918 a najnovšie BATTLE ISLE 2 a THE SETTLERS (v Nemecku 'Der Siedler', v USA 'Serf City').

Jediná hra, ktorá môže vojnovým stratégiám od BLUE BYTE konkurovať, je DUNE 2. Táto hra sa má v blízkej budúcnosti dočkať ďalšieho pokračovania, takže stratégovia by nemali pristáť skrátka... Podstatu úspechu všetkých menovaných hier od BLUE BYTE je precíznosť, nevídaná prepracovanosť a ohromná detailnosť, ktorú na prvý pohľad ani nemôžeme vidieť. Až po dlhšom, mnohohodinovom hraní dokážeme pochopiť, o čo vlastne autorom išlo a nemusíme tajiť obdiv. Veľa nápadov je priam geniálnych. Aj keď prvý diel Battle Isle nie je najdokonalejší produkt firmy, na svoju dobu patril medzi naj-



Klasický pohľad na bojisko. Stratégovia zaiste ocenia množstvo rôznych jednotiek.



Letectvo atakuje pozemné jednotky. Battle Isle 2 je obohatené o akčné 3D ukážky, ktoré znázorňujú skutočný boj.



napáchal a koľko strojov zostalo nepoškodených. Zobrazenie nie je statické, ale kamera sa pohybuje okolo bojiska tak, aby sme všetko podstatné mohli dobre vidieť. Celkové grafické zlepšenie možno pozorovať aj na ďalších detailoch. BATTLE ISLE 2 nevyžaduje kartu SUPER VGA, ale pracuje pri netradičnom rozlíšení 360x480 bodov a 256-ich farbách. Nesporne patrí medzi najlepšie graficky spracované strategické hry vôbec. Na bežnom bojisku to síce nepozorujeme, pretože autori použili rozpracované podprogramy z hier BATTLE ISLE 1 a HISTORY LINE 1914-1918, ktoré fungovali 'iba' vo VGA móde 320x200 bodov a 256 farieb. Na obrázkoch to síce čitatelia nevidia ale v skutočnosti pri správach z veliteľstva nie je animovaná iba osoba, ktorá ich hovorí, ale aj jej pozadie. Tak môžeme napríklad vidieť, ako v pozadí zvärači dáva-





Názorný pohľad na trojkoľku RANGER. Podobne si môžeme pozrieť aj iné jednotky.

jú dokopy protyp novej zbrane, alebo ako za dôstojníkom jazdia po chodbe dopravní roboti. Keďže BATTLE ISLE 2 ako strategická hra nie je obzvlášť náročná na rýchlosť grafiky, nebol problém použiť do hry vyššie rozlíšenie, aby to nebolo na úkor celkovej rýchlosti hry. Aj na dnes už pomerne pomalých počítačoch 386/40MHz hra funguje dostatočne rýchlo, takže hráčov-majiteľov tohto počítača BATTLE ISLE 2 nemusí zatiaľ trápiť, že nevládnia DX2/66MHz s local-busovou grafickou kartou.

Rovnako ako grafickému prevedeniu bola venovaná pozornosť aj zvukom, čiže hudbám a samplovaným efektom. Nielenže všetky sampliny znejú neskutočne čisto, ale hudby sa pri každom novom scenári menia. A čo je najdôležitejšie, počúvajú sa naozaj dobre... V tomto smere ma veľmi potešila široká podpora rôznych, aj menej obvyklých zvukových kariet. Možné je aj použitie dvoch rôznych kariet, jednu pre hudbu a druhú pre samplované efekty. Pokiaľ moja pamäť siaha, tak dobré zvukové prevedenie som doteraz u produktu od BLUE BYTE nevidel.

Dej hry sa odohráva v čase, keď už vo vojne nebojujú ľudia, ako to poznáme v súčasnej konvenčnej vojne. Všetko je ovládané na diaľku a namiesto vojakov bojujú umelí, mocní a dobre vyzbrojení roboti. Stratégia hry rozhodne nespočíva iba v posúvaní jednotiek a útočení na pozície protivníka. Pri každom type jednotiek, či už je to robot, ľahké vozidlo, obrnený transportér, tank, lietadlo, vlak, loď, alebo niečo iné, treba uvážiť, aké má jednotka v danom zložení vlastnosti. Pohyb jednotky je treba prispôsobiť terénu. Mimo chodcom, terén je podobný predchádzajúcim hrám od BLUE BYTE, teda nechýbajú lesy, kopce, cesty, domy, smetiská, jazerá, rieky, budovy, mosty, koľajnice, atď. Možno vám moje vymenovanie pripadá mierne chaotické a nekompletné, ale či možno vymenovať každú vec, keď krajina v každom scenári obsahuje naozaj všetko, ako by bola ozajstná? O vplyve prostredia na pohyblivosť jednotiek sa netreba vari rozpisovať. Nepochybne, je rozdiel, či ich posúvame po ceste, alebo v horách či hustom lese. Taktiež lode môžu doplávať iba tam, kde je voda a naopak, na tieto miesta nemôžu prísť ostatné vozidlá. Vlaky samozrejme môžu premávať iba po koľajniciach, atď...



Bojovní roboti práve obsadili budovu. Všetky takéto a podobné správy uvidíme animované aj so slovným komentárom.

Každá jednotka má inú pohyblivosť. Niektoré, najmä motorizované jednotky sa v rámci jedného ťahu môžu presunúť dosť ďaleko, iné zasa iba malý kúsok. Nesmieme však zabudnúť, že presuny nepotrvajú donekonečna. Každé vozidlo potrebuje pohonné hmoty... To isté platí aj o strelbe a vlastnostiach, ktoré tá ktorá jednotka z tohto hľadiska má. Jedna vec je účinnosť a priereznosť strelby, ktorá určuje, koľko škody môže ten alebo onen napáčať protivníkovi. Iná vec je, koľko máme nábojov a aká je odolnosť voči strelám protivníka. Podobne ako v HISTORY LINE 1914-1918 aj tu je veľmi dôležité obsadzovanie budov, v ktorých je možná oprava vozidiel a tankovanie. Ak tieto činnosti nezvládneme, súper nám jednotky zničí, alebo ostanú stáť na bojovom poli bez paliva a bez nábojov a nebude sa dať s nimi pohnúť. Všetky strategické aspekty skutočného boja, alebo takmer všetky s určitým zjednodušením, sa uvedeným spôsobom do hry dostali.

Na BATTLE ISLE 2 však treba oceniť aj mnoho ďalších zdanlivých maličkostí. Počas scenára sa môže zmeniť počasie, alebo povedzme môže spadnúť most. A ako na zlosť práve ten, ktorý práve potrebujeme. Ak sa často kritizovali strategické hry za primitívnu stratégiu počítača, pre BATTLE ISLE 2 to rozhodne neplatí. Počítač proti nám hrá veľmi dobre a statočne odoláva. Hra sa postupne vyvíja podľa toho, ako sa so svojimi jednotkami pohybujeme. Vďaka tomu existuje na každý scenár veľmi veľa riešení, ktoré však musíme nachádzať veľmi ťažko. Riešenie býva spravidla v našej maximálnej efektívitve.

BATTLE ISLE 2 je jednoznačne hrou, ktorú by ste si nemali nechať ujsť. Spolu s microprosovským UFO:ENEMY UNKNOWN sú to najlepšie strategické hry, aké doteraz pre PC a Amigu boli naprogramované. Na rozdiel od UFO môže BATTLE ISLE 2 hrať okrem nás až 6 ďalších hráčov, čo rozhodne nie je na zahodenie.

- yves -

91% 92% 97% 94%

**CELKOVÝ DOJEM 94%**

**PC CD-ROM**  
**PC 386-586**  
**AMIGA 500/600**

**1. deň:**

Zober noviny a prelistuj si ich. Z písacieho stola vezmi lupu a pinzetu a z regálu vpravo hore knihu od Heinza Rittera. Prečítaj si ju. Vpravo hore v regáli nájdeš zaujímavú knihu o hadoch a v regáli vľavo od dverí slovník.

Z pokladnice vyber potvrdenku na 20 dolárov, potom viackrát oslov Grace heslom „Messages“. Volala stará mama, Mosely od polície a jeden tajomný telefonát z Nemecka. Teraz choď za starou mamou, tej sa popytuj. Po rozhovore choď na povahu, kde si vezmi poznámkový zošit svojho deda, ktorý si prečítaj. Teraz musíš nastaviť hodiny; ručičky nastav na 3 hodiny, vonkajší okruh nastav tak, aby dračia hlava stála hore. Potom už len potoč naťahovacím kľúčom. Vyber list a fotku. Teraz sa zblízka pozri na obrázok. Choď za starou mamou a spýtaj sa jej na Heiza Rittera. Teraz choď



do policajného prezídia. Seržanta sa popytuj na Mosleyho, fotografa miesta činu. Nechce ti povedať, kde sa nachádza miesto činu.

Choď k Jackson Square. Tu vkroč do severozápadnej časti parku. Ak sa priblížiš k hercovi, bude ťa prenasledovať. Teraz musíš ísť dolu k policajtom bez toho, aby sa ostatní návštevníci parku priblížili k obom, lebo pôjde znova všetko od začiatku. Keď prideš dolu, herec nazlostí policajta a ten ho začne naháňať po parku. Využi príležitosť a pri motorke si vypočuj správu. Teraz viáš, kde je miesto činu! Choď tam na Greater New Orleans Map a stretnieš Mosleyho. Po medzisekvenecii si pozri lupou trávu (vpravo). Pinzetou zdvihni kúsok hadej kože. Znak na zemi odpíš do notesa. Potom, ako si sa pozrel zblízka na krvavé miesto a zo-

# GABRIEL KNIGHT

bral trochu bahna z blízkosti jazera, môžeš ísť ďalej do Dixeland Drug Store. Prezri so tabuľu na pulte a majiteľa oslov heslom „St. Johns Eve“. Ukáž mu fotku mŕtveho a spýtaj sa ho na „Voodoo Murders“.

Teraz choď na Police Station. Vojdi do kancelárie Mosleyho, ktorého sa spýtaj na „Patterns“ a „Other Patterns“. Dozvieš sa, že oficierka Franks disponuje spomínanými aktami. Opusti kanceláriu a prehovor si s ňou, Prezri si aktá a vráť jej ich. Choď znovu do Mosleyho kancelárie a popros ho, či nemôže dať spraviť fotku pre novú knihu, načo zavolá oficierku. Potom, ako bude fotka hotová, odpovedz Mosleymu: „Hold on while I go and check my hair“. Hneď choď von a ukradni aktá, potom ich daj prefotiť a znova ich odlož. Choď znova za Mosleyom a spraví sa ďalšia fotka. Potom choď do knižnice a spýtaj sa Grace na „Request Research“ a „Check out Malia Gedde“. Príde noc a Gabriel bude mať znova ten istý zlý sen ako poslednú noc.

**2. deň:**

Keď sa ráno zobudíš, Grace ti odovzdá želané informácie o Malia Gedde, na čo sa na Great New Orleans Map objaví nové miesto. Prečítaj si noviny a choď na Police Station. Seržanta sa spýtaj na Mosleyho. Odpovie ti, že je vo svojej kancelárii. Najprv však oteč ukazovač teploty (vľavo od dverí) na dobrých 80 stupňov. Keď teraz vojdeš do kancelárie, bude Mosleymu teplo a vyzlečie si bundu. Povedz mu „Coffee“ a on pôjde doniesť kávu. Vyskoč a z Mosleyho kabáta vyber odznak.

Teraz k Jackson Square. V juhozápadnej oblasti parku sa povaľuje predavač Hot Dogu, ktorému vnuťíš svoj knižný dobropis. Zaň dostaneš Lucky-Dog, ktorý dáš stepujúcemu chlapcovi vpravo. Poďakuje sa a urobí ti

lásťavosť. V severovýchodnom rohu parku maľuje maliar kostol. Vietor mu však odfúkne list (ak nie, choď preč a znova sa vráť do mriežkovanej ohrady, kde je pre maliara nedosiahnuteľný. Choď za stepujúcim chlapcom a popros ho, aby list z ohrady vybral (odpoved 1). O sekundu budeš mať dielo v ruke a pôjdeš ho odovzdať maliarovi. Ten sa ti chce odmeniť, načo mu daj kresbu vzorca, ktorý si si odkreslil na mieste činu, ako aj kópiu aktov. Sľubí ti rekonštrukciu znakov, ktorú si môžeš zobrať na tretí deň.

Teraz choď za Maliou Gedde (Greater New Orleans Map). Tam zazvoň a predstav sa ako policajt, potom ukáž lokajovi odznak. Keď sa stretnieš s Maliou, oslov ju: „Voo doo“, „Lake Ponchar train“ a nakoniec „Flirt with her“, na čo odhalíš svoju pravú identitu a budeš vyhodnotený. Úplne hotový sa vyďaj na cestu do Historical Voodoo Museum. Tam sa spýtaj Dr. Johna na všetko a pre istotu dvakrát (dôležitý!). Teraz na mape príbude bod „Moonbeam Residence“ a cintorín St. Luis, kde sa okamžite vyďaj. Strážnika sa tiež spýtaj na všetko. Do zápisníka si odpíš číranice na cintorínskom múre. Teraz zober zo zeme ihlu a choď do Moonbeam Residence. Tam sa spýtaj na „Voodoo“ a „St. Johns Eve“, „Animal Masks“ a „Grimwald“. Predvedie hadí tanec, pri ktorom vyber z hadej kľetky hadiu kožu, ktorú prezri lupou. Po tanci jej daj znaky z cintorínskeho múru. Vráti ti to preložené. Choď do Dixeland Drug Store, kde prvý raz stretnieš Madame Cazaunoux. Predavača sa spýtaj na „Animal Masks“ a „Willi Jr.“. Za krokodíliu masku chce 100 dolárov, ktoré nemá. Aby si ukončil aj tento deň, choď do Book Shop a popros Grace, aby ti vypátrala niečo o Madame Cazaunoux.

**3. deň:**

Keď si prečítaš noviny dva krát, objaví sa na mape New Orleans nový bod - Tulane University. Grace sa spýtaj na „Messages“ a daj jej vypátrať Ritterovo číslo. Po malej chvíľke vojde do knižkupectva suseda a bude sa pokúšať kúpiť obraz tvojho otca. Grace ignoruj a dieľo speľaj. Vo svojej izbe zober gel na vlasy z kúpeľne a baterku zo skrine vpravo. Použi telefón (vpravo oproti písaciemu stroju) a vytoč číslo 555 1280. Ozve sa Madame Cazaunoux. Na konci rozhovoru zistíš meno psa - Castro. Zavolaj veterinárovi 555 6170, vyber bod „Dog Dancing Lessons“. Vyber odpoveď, v ktorej je Castro a zistíš adresu. V Dixeland Drugs Store môžeš konečne kúpiť masku. Nakoniec obdržíš flaštičku Gambling Oilu. Pri maliarovi v Jackson Square získaš hotový nákras, odkiaľ pôjdeš do severo - západného rohu, kde stretnieš veštkyňu. Len čo sa jej pri tanci dotkneš (príkaz zobrať), stratí červený závoj. Preskúmaj ho lupou a nájdeš kúsok hadej kože, ktorý zoberieš pinzetou. Potom ako si závoj žene vrátil, pozrie sa do budúcnosti, dostane strach a začne bežať. Všetky kúsky hadej kože porovnaj pod lupou, ale nenájdeš žiadnu stopu. V Mosleyho kancelárii si vypočuj neúspešný výsluch Grasha. Nato opätovne vyhľadaj stánok veštkyne v Jackson Square. Nakoniec príde. Prehovor s ňou, načo začne demo. Choď do domu Gedde, kde sa dozvieš, že Malia je na cintoríne. Keď prideš na cintorín, choď dva obrazy vpravo. Po rozhovore s Maliou choď k Tulane University a vypočuj si prednášku o Voodoo.





RECENZIA

Zimné olympijské hry v Lillehammeri sú už sice dávno za nami, no licenčný produkt U.S.GOLDu nás nepriamo núti spomenúť si na túto nesporné významnú športovú udalosť. Celkom by bolo na mieste opýtať sa, prečo tak neskoro. Nuž preto, lebo práva prišla na trh verzia pre CD-ROM, za ktorou disketová verzia meškala niekoľko mesiacov. Pravdepodobne to bol firemný zámer.

Ako ste si všimli, ide o licenčný produkt.



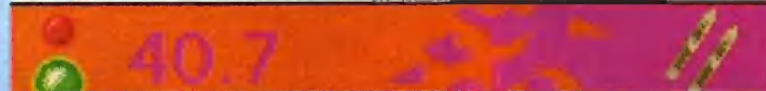
To znamená asi toľko, že názov olympijských hier môže použiť iba ten, kto zašlho zaplatiť kšeftu pufcom. Črešlo je každému jasné, že sa stajedrá o malé sumy. U.S.GOLD rozhodne podľa mňaľo tých, ktorí si to môžu dovoliť. Dokonca sa začal v poslednom čase špecializovať na nakupovanie licencií z významných športových podujatí, čoho dôkazom je aj jeho zakúpenie licencií na Medzinárodná výstava vo Fairale 1984. Pri prístupe k hre na počítačom sa objaví mesažok, ktorý rozhodne programista, ktorý má svoju mesažku vytváranou rukou. Rozhoduje len a len on, ktorý je taká či taká táma nešťastná osoba, z ktorou sa bude hrať. Je to jasné a jednoduché, však za akú cenu? Ale či by sa predsa nie mohlo vybrať aj z tých knižiek, napríklad podľa kvality? Cieľom športovníka je hrať na svoj produkt, pretože to je najlepší spôsob, ako sa dostať k nim.

U.S.GOLD nám vo svojom WINTER OLYMPICS ukazujú asi toľko: Plno mizerne spracovaných športov, pri ktorých by sme sa mohli viac-cerí pohádať, ktorý je zlý a ktorý ešte horší. Prevedenie je na tak primitívnej úrovni, že ho tromnú aj niektoré programy z 8-bitových počítačov. Vary najhoršie sú preteky na boboch. Obyčajná vektorová grafika, zle vytieňovaná, urobí preteky menej zaujímavé, než v skutočnosti sú. Postup lyžiara pri zjazde pripomína skôr nemotorného, ako olympionika a uie je dôstojný ani pre paraolympiádu. Mierenie na cieľ pri biatlone pripomína skôr dva rovnako polarizované magnety, ktoré sa od seba odpuďujú. Podobne je aj naša puška vyláčana z cieľa, darmo na nej máme ďalekohľad. Rýchlokorčuľovanie je tak nebrutečné, že naozaj nestoju za dobrú



# WINTER

U.S.GOLD



krásnych športových hier, ktoré majú vynikajúcu grafiku i hrateľnosť. Stačí si iba spomenúť na dve kanadské hry THE GAMES: WINTER CHALLENGE a THE GAMES: SUMMER CHALLENGE, ktoré prakticky ukázali, ako sa dá sklbiť bitmapová grafika s vektorovou tak, aby sa dosiahla dostatočná vernosť pri simulácii športu.

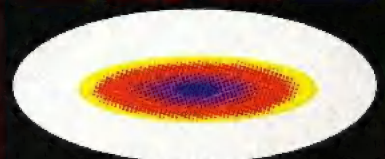
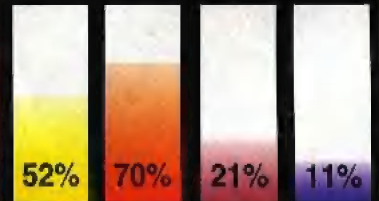
U.S.GOLD nám vo svojom WINTER OLYMPICS ukazujú asi toľko: Plno mizerne spracovaných športov, pri ktorých by sme sa mohli viac-cerí pohádať, ktorý je zlý a ktorý ešte horší. Prevedenie je na tak primitívnej úrovni, že ho tromnú aj niektoré programy z 8-bitových počítačov. Vary najhoršie sú preteky na boboch. Obyčajná vektorová grafika, zle vytieňovaná, urobí preteky menej zaujímavé, než v skutočnosti sú. Postup lyžiara pri zjazde pripomína skôr nemotorného, ako olympionika a uie je dôstojný ani pre paraolympiádu. Mierenie na cieľ pri biatlone pripomína skôr dva rovnako polarizované magnety, ktoré sa od seba odpuďujú. Podobne je aj naša puška vyláčana z cieľa, darmo na nej máme ďalekohľad. Rýchlokorčuľovanie je tak nebrutečné, že naozaj nestoju za dobrú

slovo. Lepšie na tom nie sú ani skoky a lety na lyžiach. Na mostíku sa nám točia lyže tak, že by nám to musel závidieť aj onen povestný somár na ľade. Jediné, čo hru ako tak zachraňuje, je pár statických digitalizovaných obrázkov a hudba so zvukovými efektami. Na oficiálny licenčný produkt trochu málo.

WINTER OLYMPICS '94 je jedna z najhorších športových hier, pod ktorú by som sa veru poriadne hanbil podpísať. U.S.GOLDu to zrejme nevadí.

- yves -

# OLYMPICS '94



CELKOVÝ DOJEM 38%

PC 286-586  
AMIGA 500/600

Na svete už je veľmi veľa hier, ktoré sa zaoberajú určitou športovou tematikou, ale zväčša sú viazané na jeden šport, alebo konkrétnu udalosť. SUPER SKI 3 je v tomto výnimkou, pretože je v ňom spracované lyžovanie ako celok. Bohužiaľ, časti 1 a 2 som nemal možnosť vidieť, preto nemôžem porovnávať najnovší tretí diel s jeho predchodcami.

SUPER SKI 3 je dielom francúzskej firmy MICROIDS. Francúzsko máme zafixované ako teplú krajinu na juh od nás s plážami na Riviére a s podstatne viac opálenými ľuďmi, ako sme my. Lyžovaniu však rozumejú, veď majú aj oni kus Álp na hraniciach so Švajčiarskom a sú výrobcami výborných lyží zn. ROSSIGNOL. MICROIDS je firma zameraná na počítačové hry, ktorá sa na medzinárodnom poli zatiaľ nepresadila. Ani SUPER SKI 3, pokiaľ viem, neexistuje v inej verzii, ako vo francúzskej. Sú to však talentovaní programátori a ja



som presvedčený, že o nich ešte budeme počuť.

Hra SUPER SKI 3 nie je zaujímavá iba samotnou hrateľnosťou, ale aj spôsobom, ako komplexne spracováva problematiku lyžovania. Z bežných disciplín tu chýbalú behy na lyžiach a biatlon, sú tu však zjazd a slalom spolu so skokmi na lyžiach. To sú možnosti pre bežné lyže, ale zďaleka nie všetky. Vo Francúzsku je aj veľa priaznivcov jazdy na jednej širokej lyži, ktorá mierne pripomína dosku zo skateboardu, samozrejme bez kolies a s úchytkami nôh. Technika jazdy na doske je celkom iná, pretože na doske stojíme bokom a musíme teda vyvažovať zákruty v celkom inej polohe a to nakláňaním dopredu a dozadu podľa toho, či sa točíme doprava, alebo doľava.

Zjazdárske disciplíny v SUPER SKI 3 mi pripadajú dosť ťažké, pretože vždy som nabral tak veľkú rýchlosť, až som nestačil triafať me-



dzi bránky. O slalome platí to isté, pretože tam sú bránky príliš nahusto a ľahko môžeme pri všetkej snahe niektorú minúť. Či už jazdíme na doske, alebo na lyžiach, vždy máme na začiatku disciplíny možnosť výberu jedného zo štyroch typov lyží, alebo dosiek. Lyže sa vzájomne líšia dĺžkou a my musíme prakticky vyskúšať, či nám budú viac vyhovovať dlhšie, alebo kratšie lyže.

Okrem toho sú na výber štyri rôzne trate. Každá má inak rozostavané bránky a inú strmosť. Rozhodne sa však nebudeme po čase nudiť, až spoznáme jednu trať a tá nás omrzí.

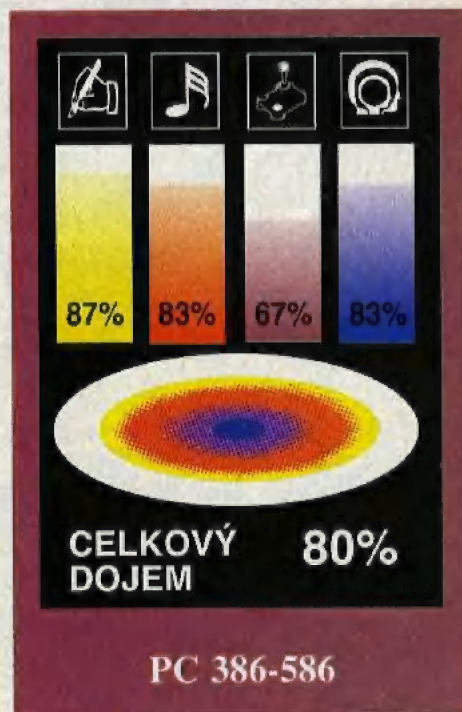
Osobitnou disciplínou sú skoky na lyžiach, ktoré sú z hľadiska ovládania riešené ináč, ako v ostatných podobných programoch. Hra od nás nepožaduje odhad miesta odrazu, ani komplikovaný pristávací manéver pri dopade na zem. Jediné, čo pre dlhý let musíme robiť, je neustále vyvažovanie polohy skokana do optimálnej letovej dráhy. Nie je to príliš náročné a pritom veľmi zaujímavé. Veľmi si cením, že pohľad môžeme dvoma klávesmi rôzne meniť, ako keby snímacia kamera rotovala po kruhovej dráhe okolo skokana. Je to vhodné najmä pre opakované zábery, čiže 'replay'. Opakovanie je vôbec veľmi silnou stránkou tejto hry.



SUPER SKI 3 má veľmi zaujímavú grafiku, ktorá je aj v kritických fázach dostatočne rýchla, spústu pekných digitalizovaných obrázkov a čisto znejúcu samplovanú hudbu. V hrateľnosti by sa snád dalo zopár vecí vylepšiť, ale každopádne je SUPER SKI 3 mimoriadne pozoruhodná vec.



- yves -



# NÁVOD KU HRE

Testovaná hra bola vo francúzskej verzii. Odporúčame časté ukladanie pozícií na harddisk. Najmä po vyhratom súboji s nejakým pirátom, alebo zombiou. Veci na čítanie vždy prečítaj, jedlo, alebo pítie vždy vypij (výnimka sú jedy a víno) (zjedz). Čísla na mapách označujú nepriateľov.

Hra sa začína na Kalifornskom pobreží v „peknej kuchyni“. Detektív, poverený preskúmaním domu je mŕtvy, tak do domu vchádzaš ty, ktorý máš v takýchto, pre obyčajných smrtníkov záhadných veciach skúsenosť viac, než dosť (Alone in the dark 1). Takže hra ALONE IN THE DARK práve začína...

**I.**  
Mohutný výstrel prehlušil záruenie vichrice. Strážcu detonačná vlna odhodila, ale nezomrel. Cez horiacu bránu vchádzaš do ríše zvláštnych divov, kde mágia má stále svoje zastúpenie a oživenie padlého nie je výnimka (až na teba). Nechoď von z brány, lebo jany levovej sa užš nedá. Na prvého strážcu použi revolver, alebo ak si trúfaš, dobi ho aj pástami (doporučujeme pre šetrenie so strelivom). Po niekoľkých výstreloch (hlavičkách) odíde na druhý svet a zanechá ti po sebe nejaké predmety. Takže zober automatickú pušku THOMPSON, zásobník s 30 nábojmi RECHARGEUR a flaštičku na vyličenie 10 životov. Ulož si pre istotu pozíciu, lebo tu bude ešte horšie. Vykroč teda smelo vpred a popri soche zastrel prvého chlapíka (2). Dávaj pozor, lebo nebude váhať ani druhý (3) a pustí sa do teba (SBO 1). Keď týchto dvoch zlikviduješ, pober sa ku hlavnému vchodu. Títo dvaja nevedia dobre mieriť, preto je najlepšie dobiť ich hlavičkou. Teraz choď späť, a potlač sochu (na mape kváder).

Nachádzaš sa v záhradnom labyrinte. Akonáhle budeš počuť „HEY YOU“, MORNING SIR, ... otoč sa a strieľaj. Nepriateľov je tu pomerne veľa a zdolať ich všetkých trinásť nie je jednoduché. Zastrel teda strážcu (6). Zober po ňom fotku PHOTO (6). Zober po ňom fotku PHOTO (7). Zober zásobník, fľašku a lano CORDE. Postúp ďalej. Zlikviduj strážcov (9) a (10). Jeden z nich ti za-

nechá knihu LIVRE. Choď ku štyrom kartám. Tu ťa obkľúčia znovu dve zombie (áno, musíš ich zase len zabiť). Je to pomerne náročné, ale predpokladáme, že si sa cez ne dostal. Zober kotvu GRAPPIN. Postav sa na kartu s červeným kosoštvorcom. Spadneš dolu. Ak máš iba jeden život, tak sa bohužiaľ zabiješ. Ak máš 2 a viac životov, v takom prípade pád prežiješ a pokračuješ ďalej. Vybehn na teba nejaký nešťastník, na ktorého postačí jeden pravý resp. ľavý hák. Pri rebríku zober fľašku. Týmto rebríkom sa však zatiaľ ísť hore nedá. Potlač truhlicu, z pod ktorej vyberieš kartu. Nezľakni sa toho „ducha“, ale smelo do neho kopni. Zober šablú SABRE DE PIRATE. Polož kartu na stól, ktorý sa tu vysunul. Otvori sa otvor nad druhým rebríkom. Pred stólom zober ešte časť zápisníka FRAGMENT DE CARNET. Výchdi von. Ak eheáš, choď do bodu (A) zobraj si zásobník. Choď okolo toho krásavca (H) a zlikviduj zombiu (12). Nalej do seba tú fľašu, čo ti nechá a zotni konáre, ktoré sú kúsok pred tebou. Dávaj si pozor, lebo sú veľmi nebezpečné. Keď sa nimi „prehrýzieš“, stojí pred tebou posledný (no konečne) strážca (asi zmltaval so samopalom). Samozrejme, aj tento začne do teba strieľať (ak nemá náboje vid' špeciálne bojové operácie (SBO 2)). Vypij fľašu (E) a zober si od neho vytrhnutú stránku z nejakého časopisu. Použi kotvu na lano. Príblíž sa k mohyle a použi lano s kotvou. Vojdi dnu.

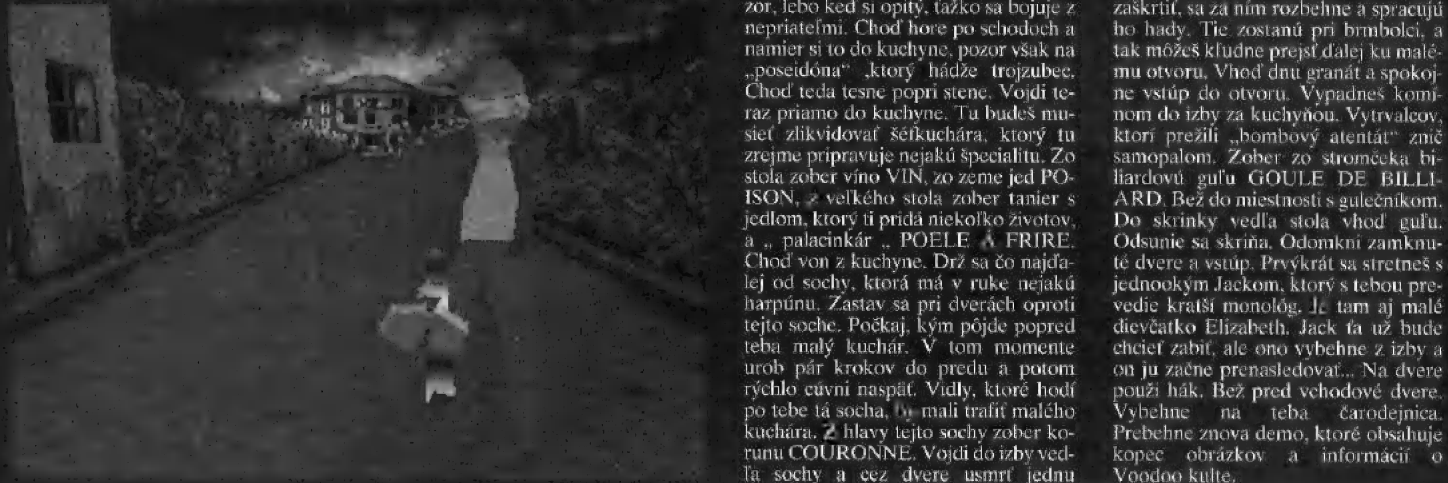
Si v jaskyni, odkiaľ sa treba dostať podzemím do domu. Teraz kráčaj veľmi opatrne, lebo raz-dva spadneš dolu. Zober mincu PIÈCE DE 5 CENTS, kľuku MANIVELLE a papierový sáčok SAC EN PAPIER. Prejdi k tvojmu mŕtvemu priateľovi a zober od neho druhú časť zápisníka FRAGMENT DE CARNET. Spoj ho s prvou časťou a prečítaj si ho. Zober predmet CURE-PIPE. Teraz sa pokús štandardným trikom otvoriť dvere, keď vieš, že z vnútra je v zámke kľúč. Ak by si na to neprišiel, polož teda papier pod dvere a strč CURE-PIPE do zámku. Otvor dvere. Bude tu chlapík „poľrebák“ (SBO 3). Zober zanechanú pušku FUSIL A POMPE, knihu a flaštičku (dobrá vec, taká flaštička). Na hodiny zozadu použi kľuku. (Tie prsty v tom

deme sú ako skutočné). Otvori sa vchod. Vbehn dnu. Zober knihu, náboje a vojdi do výťah.

**II.**  
Výťah sa dáva s nepriemným zvukom do pohybu smerom hore. Čo tam nášho hrdinu čaká? Bude to konečne už dom? Ale to už výťah pomaly zastáva. S obavami vystupuješ na dlaždicovú zem, keď sa po hale začne rozoznievať zvláštny zvuk... Čo povieš na smrť zastretím harmonikou? Nič sa nedá robiť, ale musíš hudobníka zlikvidovať. Zober hák CROCHET. Otvor dvere. Tu zober drevenú podložku, ktorá sa stane tvojou dobrou zbraňou. Otvor dvere a tu zlikviduj dve zombie. Doporučujeme najprv zelenú zombiu, ktorá má toho dosť po dvoch ranách, a potom bielu, ktorej nestačí ani desať. Zober náboje do pušky. Teraz ťa čaká logická úloha. Musíš boxovať do terčov, pokiaľ sa neotvorí dvere na boku. Táto kombinácia sa vždy mení, preto to bude chvíľku trvať. Keď uhádneš túto kombináciu, otvoria sa dvere, z ktorých ťa vojdi do pivnice. Zo skrine zober WHISKY a fľašu na doplnenie životov. Vzduchu za sudmi nájdeš ešte dve knihy. Mincou použi na prístroj na stene. Taktó získáš dva žetóny. Výchdi von. Na chodbe bude chlapík a vedľa neho sáčok. Ten zober, rozhal a preobleč sa za deda Mráza. Daj mu fľašu WHISKY. Tá ho úplne zmorduje (zrejme bol abstinent). Ak by si omylom fľašu whisky vypil, budeš sa chvíľku potácať, ale po nejakom čase prídeš k sebe. Dávaj pozor, lebo keď si opitý, ťažko sa bojuje z nepriateľmi. Choď hore po schodoch a namier si to do kuchyne, pozor však na „poseidóna“, ktorý hádže trojzubec. Choď teda tesne popri stene. Vojdi teraz priamo do kuchyne. Tu budeš musieť zlikvidovať šéfkuhára, ktorý tu zrejme pripravuje nejakú špeciálnu. Zo stola zober víno VIN, zo zeme jed POISON, z veľkého stola zober tanier s jedlom, ktorý ti pridá niekoľko životov, a „palacinkár“ POELE A FRIRE. Choď von z kuchyne. Drž sa čo najďalej od sochy, ktorá má v ruke nejakú harpúnu. Zastav sa pri dverách oproti tejto soche. Počkaj, kým pôjde popred teba malý kuchár. V tom momente urob pár krokov do predu a potom rýchlo cúvni naspäť. Vidly, ktoré hodí po tebe tá socha, ň mali trafiť malého kuchára. Z hlavy tejto sochy zober korunu COURONNE. Vojdi do izby vedľa sochy a cez dvere usmrť jednu

zombiu. Teraz zmiešaj jed s vínom. Tak vytvoríš otrávené víno. To polož pred dvere (pred sochou). Nevedomí strážcovia začnú sladký vinič a napijú sa ho. O malú chvíľu dvere rozrazia dve v smrteľných krčoch zvierajúce sa zombie. Vojdi dnu a do orgánu vhod oba žetóny. Po žltom zober zo zeme DOUBLON. Vojdi do otvorených dverí a zober THOMPSON (YES!!!), nepriestrelnú vestu GILET PARE-BALLES a zásobník. Bež hore schodami. Otvor dvere a choď rovno ku najbližším dverám. Mal by si trafiť do miestnosti s gulečníkom. Chlapík, ktorý tu hrá asi kulečník, ťa vyzve na súboj. Hodí ti (z lásky asi nie) pištoľ DERRINGER. Skús ho teda poraziť (nič iné ti neostáva) a zober taťo LANNE-EPEE. Prehľadaj police medzi sochami. Nájdeš tu knihu a polovicu magickej listiny. Choď do vedľajšej miestnosti. Použi taťo ako zbraň, ktorým budeš musieť zotaf dve ruky trčiace v rohu. Keď ich premôžeš, zober si zaslužené druhé časť listiny, ktorú spoj s prvou časťou. Korunu nasad na bielu hlavu na stole. Vojdi do obetnej miestnosti a zodvihni zo štvorca amulet.

Ocitneš sa v inej miestnosti, kde zober správu MESSAGE a flaštičku. Otvor dvere a zlikviduj ninju (SBO 4), ktorý ťi nechá ručný granát. Oproti dverám, z ktorých si vyšiel je miestnosť, kde musíš zabiť ďalšiu zombiu. Nechá ti kľúč CLÉ. Na JACK IN THE BOX použi DOUBLON. Vypadne odtiaľ brbolec POMPON. Otvor posledné dvere a hod ho do prechodu k ďalšej miestnosti. Šašo, ktorý ťa chce zaškrtiť, sa za ním rozbehne a spracujú ho hady. Tie zostanú pri brmbolci, a tak môžeš kludne prejsť ďalej ku malému otvoru. Vhod dnu granát a spokojne vstúp do otvoru. Vypadneš komínom do izby za kuchynou. Vytrvalec, ktorý prežil „bombový atentát“ znie samopalom. Zober zo stromčeka biľiardovú guľu GOULE DE BILLIARD. Bež do miestnosti s gulečníkom. Do skrinky vedľa stola vhod guľu. Odsunie sa skrňa. Odomykni zamknutú dvere a vstúp. Prvýkrát sa stretneš s jednookým Jackom, ktorý s tebou prevedie kraťsi monológ. Je tam aj malá dievčatko Elizabeth. Jack ťa už bude chcieť zabiť, ale on vybehn z izby a on ju začne prenasledovať... Na dvere použi hák. Bež pred vchodové dvere. Vybehn na teba čarodějnica. Prebehn znova demo, ktoré obsahuje kopec obrázkov a informácií o Voodoo kulte.



# ALONE IN THE DARK



### III.

Nachádzaš sa na lodi pirátov. Si pripútaný a musíš sa spofahnúť na Elizabeth. Odsuň dosku, vedľa v miestnosti zober solničku DOIVRIERE VIDE, sandwich a krmivo, ktoré daj papagájovi. Prezradí ti, ako sa dostaneš do kapitánovej kajuty. Pozri si ešte mapu na stene a ulož si pozíciu. Pozri sa teraz na mapku. Bež rýchlo do bodu X1, ktorý je tu vyznačený. Je to veľký problém, ale musíš to nejaké zvládnuť. Počkaj, kým zombia príde do bodu Y1. V tom momente sa rozbehni do bodu X2. Zombia príde do bodu X3 a potom to otočí znovu do bodu Y1. Teraz už neváhaj a lez po rebríku nahor. Ten, kto túto príliš akénu sekvenciu prešiel na prvý raz (ako my), je profík. Vybehni na rebrík D. Teraz si znovu ulož hru. Doporučujem ukladanie hry až do konca veľmi často, lebo sú tu skutočne nečakané situácie, z ktorých sa už nedá vymotať. Si na palube a vidíš ako sa tu zabáva celá banda pirátov. Jeden však stratil zapalovač. Tvojou úlohou bude dostať sa k nemu a vbehnúť do druhého otvoru. Preto prechádzaj poza sudy, až kým nedosiahneš svoj cieľ. Dávaj si pritom veľký pozor, aby ťa nezbadal niekto z pirátov. Si v kapitánovej miestnosti. Tu zober palicu, delo, a vázu. Polož delo na zem. Nabitú soľou zo solničky a hod' vázu o dvere. Hluk začuje pirát, ktorý vojde dnu. Ak budeš mať šťastie, trafia ho črepy z vázy. Ináč použi na delo zapalovač a takto piráta (1) definitívne odpíšeš. Zober po ňom zvonček. Na chodbe bude jeden kuchtič. Nepríbližuj sa však k nemu, lebo tam dobehne druhý a chytí ťa. Bež teda do dverí naproti. V kuchyni zober zvonček a zazvoň ním. Otvorí sa kuchynský výťah, kde nastúp a dopravíš sa znovu do kuchyne u dome. Vo výťahu nezabudni zobrať kľúč.

Pomocou kľúča otvor skrínku a zober odtiaľ fad a akýsi sud. Vyjdí z kuchyne a znič zombiu (SPO5). Vybehni po schodoch a znič druhého nepriateľa (SBO6). Vstup do izby s gulečným kom. Zober žetón. Prejdí cez dvere do kapitánovej miestnosti. Na stól použi kapitánovu palicu. Zoberieš knihu a kľúč. Teraz chod do miestnosti, kde si zobrať amulet. Polož na toto miesto kapitánovu palicu. Palica sa premení na amulet BATON DE ROA. Chod do kuchyne. Cúvni do haly, kde podľa SBO5 zahynie zombia podobným spôsobom, ako jej nebohá predchodkyňa. Postav sa pred výťah a zazvoň.

rebríkom (RIUP) hore. Chod ku pirátovi číslo (8). Dá ti náboje. Vojdi do miestnosti, kde ležia na posteliach tri zombie. Nesnaž sa ich mechanicky ničiť, lebo by ťa asi premošli. Preto tu polož sud s výbušnami. Bež do miestnosti oproti ku veľkému delu. Použi na toto delo kliešte. Teraz delo kúsok potlač a prevráť na druhú stranu. Použi knôt a potom už iba prilož žeravý kolík (nechcel by som byť ani jednou z tých zombií). Vzhľad tejto miestnosti sa trochu zmení. Ty tu však iba zober sáčok, v ktorom je zlato SAC DE PIÈCES D'OR, a bež znovu na chodbu ku dverám (CC). Tu použi zlato. Zlikviduj dvoch malých kuchtičkov (10 a 11), otvor dvere a zlikviduj aj veľkého „kuchtiča“ (9). Dá ti nejakú špeciálnu kartu TALET DE CARREAU MÉTALLIGUE. Otvor pomocou nej dvere (DD). Prebehne demo, v ktorom ťa čarodějnice (v skutku dobráčka od kostí) nechá visieť vo vzduchu. V tom sem príbehne malé dievčatko a ty zas pre zmenu hráš s ňou. Soche, ktorá je pri dverách, daj do ruky amulet. Otvoria sa posledné dvere. Vojdi dnu, príbehni ku stolu, za ktorým sedí bosorka a použi nohu. Prebehne demo. Obávaš sa, že to ešte nie je definitívny koniec čarodějníčky? Naozaj sa už obávať nemusíš. (Je po nej CHE CHE CHE ...).

Chlapík, ktorý doteraz visel vo



Nastúp dnu. Dole ťa však chytia kuchtič a odvedú ťa k zajatcovi. Teraz sa znovu ocitneš v úlobe chlapíka. Musíš sa pokúsiť nejakú dočiahnuť kľúč. Ukladaj si pozíciu na disk po každom úspešnom seknutí do piráta. Začnú teraz zlaté časy „Bitka, krv, zabíjanie, krv...“. Zabíj teraz nejakým spôsobom prvého piráta. Zober po ňom šablu SABRE DE PIRATE. Vo vedľajšej miestnosti zabíj piráta číslo (2). Zober po ňom automatickú pušku a fľaštičku. Pirát (3) na chodbe ťi podaruje (samozrejme, že až keď to od teba zlizne) pištoľ PISTOLET DE PIRATE a knôt MÉCHE COURTE. Chod do dverí (AA) a vnútri zabíj dvoch pirátov. Zober tu tri predmety: žeravý kolík TISSONNER, kliešte TENAILLES a kľúč. Teraz chod do miestnosti, kde je pirát číslo (4). Keď ho porazíš, dá ti náboje do pištole a fľašku. Pozor, nabíjať môžeš iba vtedy, keď držiš v ruke pištoľ.

Chod ku pirátovi číslo (5). Tu zober viacero predmetov. Ochrannú vestu COTTE DE MAILLES, pištoľ, fľašku, náboje, ďalej odsuň sud a zober ešte jednu ochrannú vestu a veľkú fľašu s odkazom. Preto fľašu rezbí a prečítaj si odkaz PARCEMIN. Môžeš ešte zobrať črepy z fľaše. Chod smerom ku dverám (BB). Tu na chodbe bude ešte jeden pirát. Vezmi po ňom sud s výbušnami TONELET DE POWDRE a knihu OPUSCULE. Na dvere (BB) použi kľúč a zlikviduj piráta číslo (7). Týmto si úspešne zvládol prvé podpalubie lode. Teraz chod

vzduchu, spadne a tvojou úlohou teraz bude zlikvidovať všetkých pirátov na palube. Vybehne na teba brutálna prísera, ktorá je nastastie totálne pomalá (zato sa tu však všetko otriasa). Vezmi nohy na plecia a vylez rýchlo rebríkom (R4UP) hore na palubu. Tu musíš zničiť dvoch bojovníkov s palicami. Je tu však ešte harmonikár, ktorého dobijes len pástami. Zober hák. Vylez na stĺp. Tu bojuj opatrne, aby ťa pirát nezhodil dole. Použi hák na lano. Ocitneš sa na ďalšom stĺpe. Tu to bude pomerne nebezpečné, no musíš si ťa s týmto pirátom vybaviť úcty. Keď ho už porazíš, spadne dolu a zober meč kapitána Nikola L EPEE DU CAPITAINE NICHOLS. Bež ku prvému stĺpu, kde už bude čakať priviazaná Elizabeth a aj jednooký JACK. Použi kliešte na lano. Bež ku kanónu. Zahasť knôt. Puš sa s mečom do Jacka. Bude to neľútostný boj na život a na smrť. Keď ho porazíš a utečieš na loď, on sa ešte zdvihne a zapáli knôt... Že by koniec Jacka a Pekelnej kuchyne!

Tešíme sa opäť pri návode ku hre ALONE IN THE DARK!

### CHEAT pre ALONE IN THE DARK

Je určený pre všetkých fanatikov, ktorí už nemajú nervy bojovať až do absolútneho konca. Ja sám som toho už mal plné zuby, až som prišiel na to, ako sa dajú menším trikom doplniť životy a náboje. Stačí vám iba jedna SAVENutá pozícia a program Disk Editor, ktorý je súčasťou NU7. V tomto programe si zvol jeden z uložených súborov. Ak si v hre chlapíkom nastav sa na riadok 5E30 a tu presne na hodnotu 5E38. V hexadecimálnej tabuľke prepíš túto hodnotu na CD. Spuší hru. LOADni preeditovaný súbor. Zistíš, že máš 248 životov. Táto hodnota je však pomerne malá. Pri riadnej bitke by bolo treba editovať uloženú hru každých 10 sekúnd, čo je dosť nepraktické. Preto, keď prepíšeš hodnotu na čísle 5E38 posuň sa na číslo 5E39 a zapíš sem hodnotu 50. Takto preeditovaný súbor je celkom fajn, lebo budeš mať asi 26000 životov. Systém, akým zapisuje program čísla do súboru je nejaký zvláštny, a nedoporučujem konštantu CD 50 meniť.

Tabuľka niektorých predmetov.

PREDMET	ADRESA
Thompson	5E28
Puška	6192
Derringer	5E70
Keď si malé dievčatko (dopĺňanie životov je tu však zbytočné)	5EC1
Keď si chlapíkom (dopĺňanie životov je mimoriadne dôležité)	5E38

### SONIC, TERMINATOR & PHANTOM





Softwarovú firmu ZEPPELIN poznáme už niekoľko rokov ako producenta lacných hier, ktoré spravidla programujú jednotlivci, alebo veľmi malé kolektívy. Tieto potom ponúknu svoj hotový produkt Zeppelinu a ak sa to firme zapáči, začne sa hra predávať.

Vďaka tomuto jednoduchému systému je možné stlačiť cenu hry veľmi nízko, preto si Zeppelin neustále zachováva značnú popularitu nielen vo Veľkej Británii, ale aj v celej Európe. Je to vari aj tým, že do predaja sa skutočne dostáva len to najlepšie, čím si firma udržiava

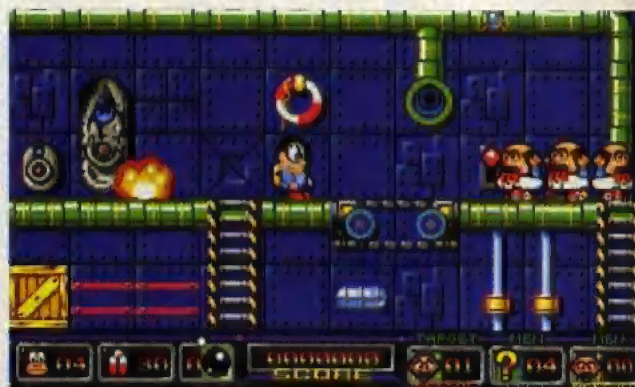
firiem, ktoré svoje hry predávali za plnú cenu. I tak sa našlo dosť autorov, ktorí dokázali pre túto firmu naprogramovať hry na vysokej úrovni, takže nakoniec Zeppelin prežili a produkujú veľa hier dodnes, i keď už na 16 a 32-bitové počítače. Tu sa zdá byť ich odstup menší, pretože hardware týchto 'mašín' je podstatne lepšie, čiže lepšiu grafiku a kvalitnejšiu hudbu môže urobiť kadekto. Jediné, čo to chce, je dobrý nápad. A ten v prípade ich poslednej hry, SINK OR SWIM, rozhodne nechýba.

Hra SINK OR SWIM, ktorá sa označuje aj skratkou S.O.S., má dvojzmyselný názov. SINK OR SWIM znamená doslova 'utopiť alebo plávať' a S.O.S. je medzinárodné označenie núdzového volania o pomoc. Prvý aj druhý názov je príliehavý, pretože dej sa odohráva v lodi S.S.LUCIFER, ktorá sa potápa a pomoc naozaj potrebuje. Preto neváhame, nasadneme do svojej miniatúrnej ponorky a odvezieme sa k ohrozenej lodi zachraňovať

kúnd je cesta voľná. Stať sa môžu aj také veci, že posádka postupne padá do bazéna s vodou a topí sa. Vtedy zapneme žeriav, pomocou ktorého prevážame debny s loďným nákladom do bazéna tak, aby sme ho zasypali. Zďaleka obchádzame horiace miesta, opravujeme poškodené portubia a vôbec robíme rýchlo a presne to, čo sa od nás očakáva.

SINK OR SWIM obsahuje veľmi dobré a hrateľné levely vďaka rozumnému nápadu, na ktorom hra stojí. Rozhodne sa oplatí zahrať sa na záchrancu posádky zaoceánskej lode.

- yves -



# SINK OR SWIM

## ZEPPELIN

relatívne dobrý štandard.

ZEPPELIN si určite budú pamätať aj bývalí či terajší majitelia 8-bitových počítačov, ako sú ATARI XE/XL, ZX SPECTRUM a COMMO-DORE 64. Na tieto počítače sa Zeppelin zameriavali ešte v minulom desaťročí. Tam som ich produkciu za obzvlášť dobrú nepovažoval. Bolo to najmä tým, že 8-bitové počítače mali veľmi slabý hardware a ak z nich chcel niekto niečo slušné 'vytrieskať', musel byť bohovský profík. Tak sa stalo, že väčšia časť produkcie Zeppelinu na 8-bitových počítačoch za veľa nestála. Ich hry zaostávali graficky i hrateľnosťou za produktami



ľudské životy. Aj keď na prvý pohľad SINK OR SWIM vyzereá ako dvojrozmerná behačka, v podstate ide o logickú hru, pri ktorej musíme použiť istú dávku rozmyšľania, ako dopraviť ohrozenú posádku do bezpečia. Hra je rozdelená na 60 levelov, čo je na veľkú zaoceánsku loď adekvátne.

Pre úspešné ukončenie potrebujeme vedieť, aké sú v tejto hre možnosti a čo je našou úlohou. Na začiatku sme oboznámení s tým, ako vyzereá miesto, kam máme posádku dopraviť. Za týmto účelom musíme prepnúť smer pohybu dopravníkov v skladoch tak, aby sa posádka dostala tam, kam potrebujeme. Ak zospodu priteká voda, sme časovo limitovaní a bleskurýchle musíme zo steny zvesiť a zhodiť kyslíkové prístroje skôr, ako sa posádka utopí. Ak posádke bráni v ceste prekážka či bariéra, stačí k nej položiť bombu a o pár se-





# Alone in the Dark 2 (1)

## Special Battle Operations (SBO)

SBO1 - Priblíž sa k soche tak, aby ťa druhý samopalčik svojimi výstrelmi netrafil. Otoč sa a z väčšej diaľky si na prichádzajúce zombie dobre namier a páľ!



SBO2 - Jednookého piráta vyprovokuj na naháňačku po bludisku. V jednej časti záhrady sa začne mýliť a bude „krúžiť“ dookola. Ty sa opatrne priblíž (viď obrázok) a cez riedke kríky už rukami doboxuj.

SBO3 - Nafúkni papierové vrečko a potom ho praskni. Strážca ťa zaregistruje. Vo vhodnej chvíli potiahni páku. Sud trať strážcu rovno do hlavy a spadne z útesu. Ak by ti to nevyšlo, dobi ho. Daj si pozor, aby si z útesu nespadol ty (pekný pád).



SBO4 - Ninju musíš nejako dostať medzi seba a pištoľníka. Zlízne si to on. Pritom ho ešte udieraj tágom. Takýmto spôsobom treba postupovať aj pri ďalších hromadných bitkách...

LEGENDA:

■ TY

✦ TERČ, CIEL POHYBU

■ NEPRIATEL

→ SMER POHYBU

-----> SMER STRELBY

SBO5 - Keď si malým dievčatom, zombiu znič položením ľadu na miesto na obrázku. Potom iba zombiu nalákaj na ľad a ona má o zábavu postarať. Je to smutné, ale zombie sú buď slepé, alebo sa nedívajú pod nohy (pekný držkopád).



SBO6 - Zombiu na poschodí môžeš zničiť dvoma spôsobmi. Buď ju zhypnotizuješ zvončekom, ktorý treba použiť aspoň štyrikrát. Druhá možnosť je, keď rýchlo vbehneš do dverí a položíš sem škatuľu od ľadu a kvetináč.

# NÁVOD KU HRE

Po konverzácii dvoch individuáľ dole, zober kovovú tyč (na obrazovke vľavo). Použi ju na otvorenie dverí vpravo a smelo prejdí cez ne. Vráť sa späť po schodoch a potom doprava, do druhej miestnosti. V kovovom šrote pohľadaj nefungujúceho robota a vlož doňho „circuit board“.

Prezri si druhého robota. Postav sa na výťah a rýchlo choď do miestnosti vpravo. Otvor skrinku a zober kľúč, predtým než sa muž vráti späť (môžeš si zobrať aj jeho desiatu, ale ja som ju nikdy nepoužil).

Porozprávaj sa s mužom (Hobbins) a s Joeyom. Choď doľava. Joeymu povedz, aby spustil robota. Keď robot privezie sud a aktivuje výťah, skoč do šachty. Prezri si zamknuté dvere a povedz Joeymu, aby ich otvoril. Kamera ti zachráni život. Prehľadaj telo Reicha a zober si jeho ID. Choď doprava. Tu vojdí do dverí napravo. Porozprávaj sa s dievčaťom Anita. Ak tá Lamb vyhodí, tak sa pekne vráť späť. Choď doprava a strč kľúč do mechanizmu. Tým si prerušil choď linky a kľúč vyber. V miestnosti vľavo použi kľúč na robota (zväčša), prehovorí s Joeyom o jeho novom pláši a daj mu ho. Choď doprava a pokús sa vojsť do miestnosti stráženej senzormi... Pošli Joeyho do nej a keď chceš, tak sa môžeš pozerať čo robí. Potom sa s Joeyom porozprávaj o skrinke s poiskami. Keď sa Joey vráti, choď do miestnosti, kde bol a urob si mostík pomocou mreží na zemi. zober si plastickú trhavinu zo zeme, kde predtým boli mreže, nič iné nie je potrebné. Opusti miestnosť a namier si to do strojovne (4x vľavo, ľavé dvere).

Použi kľúč na odkrytie oboch tlačidiel. Povedz Joeymu, aby ti pomohol a stlačíte obaja súčasne tlačidlá. Po zúfalom odchode strojnika potiahni vypínač do polohy OFF na kontrolnom paneli. Zober žiarovku a daj na jej miesto trhavinu. Zapni prúd prehodením páky do polohy ON.

Veľké páky stiahni dole a výťah opäť funguje. Vráť sa k výťahu a poprezerať si červený kábel. Príkaz Joeymu, aby ho prerezal a použi ID kartu do otvoru na výťahu. Vojdi do otvoreného výťahu a počkaj až vojde aj Joey. Zvezte sa o poschodie nižšie. Po prvé, zdvíhni kábel zo zeme a potom choď do Reichovho bytu (vľavo, zelené dvere). ID kartu vlož do ľavého otvoru. zober si časopis spod vankúšov a choď do cestovnej kancelárie (vľavo, 2x vpravo, hore). Porozprávaj sa s mužom. Daj mu časopis a on ti zaň dá listok. Nájdi Lamba (môže byť aj na hornom poschodí). Prehovor s ním a daj mu listok. On ťa za to nechá voľne sa pohybovať po jeho fabrike. Choď do fabriky a počkaj na Lamba. Prehovor s ním a vyber sa pred reaktor doprava. Porozprávaj sa s Anitou,

ktorá ti dá Jammer. Odteraz môžeš získať viac informácií z termináľu. Donúť Anitu, aby ti povedala o Schriebamanovom porte. Ďalšia zastávka je u doktora (BIO) - na strednom poschodí - to je o jedno nižšie. Prehovor na projektor, potom na Joeyho, aby prehovoril aj on. Vojdi dnu a porozprávaj sa s doktorom o porte, až kým ti ho nenainštaluje. Potom si s ním ešte prehovor a on ti povie, aby si išiel za jeho priateľom. Fajn, tentoraz pôjdeš pozrieť Anchora (to je hneď vedľa cestovky). Anchorovi povedz, že ťa poslal doktor. Keď Anchor odíde telefonovať, povedz Joeymu, aby odrezal kotvu zo sochy. Skombinuj kotvu a kábel. Vráť sa tam, kde si kedysi začínal a choď doprava na plošinu. Zahákuj kotvu o písmeno S na stene vedľajšej budovy. Zabudni na skrinky a choď do ďalšej miestnosti. Vlož ID do otvoru pri kabínke a použi ju.

## VITAJ VO VIRTUÁLNEJ REALITE.

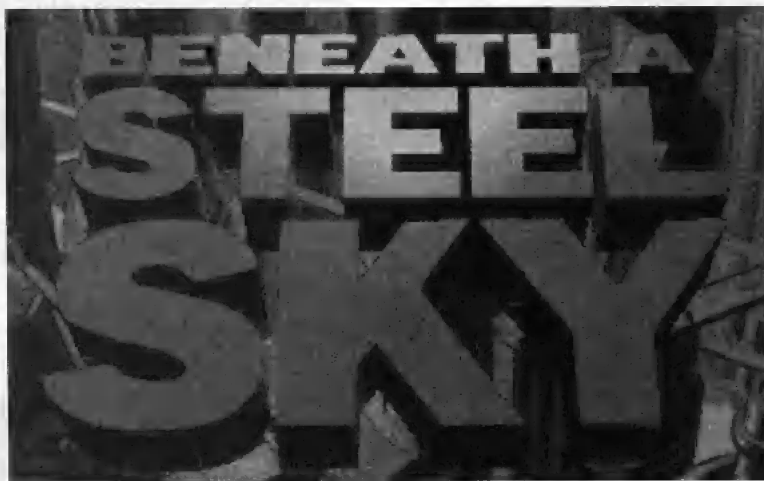
Zdvihni guľu. Choď doprava, otvor tašku pomocou funkcie „OPEN“ v menu. Zober lupu a balíček. Použi program na dekompresiu zkomprimovaných dát. Choď doprava a vzniknuté heslá použi na otvory v podlahe, až kým nedosiahneš východ. Zober bustu a knihu. Použi lupu na dokumenty. Odpoj sa a použi termináľ (s ID kartou). Aktivuj PHOENIX a môžeš používať Lambove kredity. Prečítaj si všetky dokumenty. Choď za Lambom, prehovor s ním a choď do jeho bytu (výťah, vľavo a zelené dvere), použi ID kartu na pravé dvere, vojdí dnu. Nakŕm jeho mačku z automatu a zober videokazetu. Teraz môžeš

prava). Pomocou tvojej karty a výťahu sa dostaneš ku kabíne. Použi kabínu s Anitinou kartou. Na oko použi roletu a choď doprava. Opakuj postup s okom pomocou rolety a rýchlo prejdí hore. Choď hore doprava a zober ladičku. Stúhol si to? Choď doľava a použi prehrávač (playback) na šachtu. Odpoj sa a choď do parku. Prehovor na záhradníka Eduarda. Prehovor s chlapcom a potom s Eduardom. Choď do klubu a daj zahrať prvú pieseň v automате. Keď majiteľ vstane, zober si jeho pohár zo stola a choď k doktorovi. Daj mu pohár a on ti urobí kópiu odtlačkov. Choď na spodnú úroveň ku kóľni. Použi ID kartu na zámok. Vojdi dnu a zober kombinačky. Vráť sa do klubu a polož svoju dlaň na kovovú dosičku vedľa dverí. Vojdi dnu a vyber tyčou dosku z väčšej debne a polož ju na debnu pod okienkom. Použi tyč na mreže a kombinačkami si vysekaj cestu. Prelez cez okienko a choď doprava. Sleduj diagonálnu trať. Zasa doprava a teraz namontuj žiarovku do objímky vľavo pri trhlíne, aby ťa prišera neskonzumovala. 2 x doprava a rýchlo prebehni tunel. Buchni tyčou do steny a omietka spadne. Buchni tyčou ešte raz, ale teraz do tehly. Tehlu zdvihni a tyč zapichni do koreňa. Tehlou po nej buchni a tyč si zober späť. Prejdí cez dvere a vojdí do dverí hore. Zníž teplotu na termináli stlačením „2“. Rýchlo vylez po schodoch a stiahni tyč hore pri vetracej šachte skôr, ako sa kryt opäť otvorí.

Choď hore po schodoch, potom doprava a cez dvere zasa doprava. Vlož Joeyho circuit board do otvoru na zadnej strane práve nabíjajúceho sa robotovi. Porozprávaj sa s ním a choď do dolných ľavých dverí. Choď doľava a pozri sa cez okienko do miestnosti. Popros Joeyho, aby prezrel miestnosť. Môžeš sa naň pozerať cez okienko. Počkaj, kým sa Joey vráti a porozprávaj sa s ním, pokiaľ mu nepovieš, aby šiel otvoriť kobúkik na náobe. Keď otvorí kobúkik, choď do miestnosti a android spadne do pasce. Choď doprava hore. Použi kartu na termináľ a otvor dvere. Opusti miestnosť a zober zvyšky Joeyho. Preskúmaj ho a zober ID kartu. Použi červenú kartu na otvor pri kabínke a použi kabínku.

Choď doprava, oslep oko a choď hore. Použi boží hnev na rytiera. Odpoj sa a použi Anitinu kartu na kabínku. Choď na miesto, kde si pripravil rytiera o jeho virtuálny život. Choď doprava a použi ladičku na rozbitie kryštálu. Zober vírus - helix a odpoj sa. Odíď z miestnosti a choď cez nižšie dvere vpravo. Použi Anitinu kartu na konzolu. Zober kliešte na stene pri akváriu a polož ich na akvárium. Rýchlo ich strč do zmrznutej nádrže a choď doprava. Otvor skrinku pod konzolou u stredného androida a vlož Joeyho circuit board do skrinky. Použi konzolu na stiahnutie char.dat a spusti program (2,3). Pokonverzujte a choď doprava. Povedz Joeymu (Kenovi), aby položil dlaň na senzor. Polož dlaň na druhý senzor v rovnaký okamih ako Joey. Ken (Joey) sa prilepí a ty prejdí cez dvere doprava. Pripevní kábel na potrebný spoj a choď dole po stupačkách. Použi kliešte na miesto pod sebou (office). Chyť sa kábla a po tarzanovskom kúsku zíd dole. Použi kliešte (zároveň aj zmrazené vzorky) na výtok a chyť lano. Potom, čo spadne Foster z kresla, požiadaj Joeyho, aby si sadol na kreslo a... game over.

## COTSO & BIGFOOT



ísť o poschodie nižšie (vľavo, výťahom). Porozprávaj sa s vyhadzovačom pri bare a zistiš, že potrebuješ sponzora. Nájdi pani Piermont a vyspovedaj ju. Keď sa vráti do svojho bytu, zazvoň na ňu a povedz jej, že si to ty, Robert. Keď prídeš do jej bytu, spýtaj sa jej na sponzorstvo. Pokiaľ ona bude telefonovať, pusť videokazetu na upútanie pozornosti psa. Zober psie sušienky (dogs biscuits) a choď späť k výťahu. Zober si hlavnú časť robota a polož sušienky na dosku. Počkaj, kým príde pes na dosku a potiahni za lano. Pes sa vykúpe a ty môžeš ísť do katedrály. Po vstupe do ľavých dverí prezri strednú skrinku a v nej nájdeš mltvu Anitu. Pozri si aj skrinku vpravo. Nie je to k ničomu, ale je to COOL. Nastal čas vrátiť sa k reaktoru. Otvor prostrednú skrinku a zober si ochranný oblek. Vojdi doprava a otvor reaktor pomocou kontrolného panelu. V reaktore nájdeš Anitinu kartu. Opusti reaktor a vráť ochranný oblek.

Choď do budovy tajnej polície (4x vľavo, hore do-



## FANTASTIC VOYAGE

CENTAUR SOFTWARE

Najprv chcem poprosiť všetkých Spectristov, aby položili kamene, ktoré už iste dvíhajú, pretože som nevedel pri tomto titule aj ich typ počítača. Je mi ľúto, ale aj keď rovnomenná hra na ZX Spectrum skutočne existuje, ide o dve úplne odlišné spracovania. Znalcom sci-fi netreba vraviť, že predlohou pre obe hry bol rovnomenný román, ktorý bol neskôr aj úspešne sfilmovaný. Pointa je celkom zaujímavá a priam volá po počítačovom spracovaní. Veľmi významný človek má v mozgu zhubný nádor. Operácia nie je možná bez usmrtenia pacienta. V tom momente však príde na pomoc skupina vedcov s novým vynálezom, ktorý umožňuje akékoľvek predmety ľubovoľne zmen-

šiť. Do organizmu uspaného pacienta je pomocou injekčnej striekačky vstreknutá zmenšená ponorka s ľudskou posádkou. Pred jej užasnutým zrakom sa otvára celý dosiaľ nepoznaný svet ľudského organizmu. Vedci z ponorky sa cestou potýkajú s množstvom nečakaných nebezpečenstiev, z ktorých pažravé biele krvinky nie sú najmenším. Všetko končí samozrejme happyendom a naši hrdinovia sa po splnení úlohy vyplavia cez oko von.



## BLESKOVÉ RECENZIE

VERDIKT: 59%

AMIGA 500/600  
ATARI ST

## MERCENARY 3

NOVAGEN



Tento titul, ktorý sa dočkal už tretieho pokračovania, čerpá svoj námet tiež z oblasti sci-fi. Dôverne ho poznajú najmä majitelia 8-bitových počítačov, pretože so svojim vektorovým spracovaním znamenal u nich lepší nadpriemer. Na týchto počítačoch to však dotiahol len po druhý diel. Autorom programu sa asi nechcelo zahodiť starý projekt do kúta a preto vyrukovali s ďalším pokračovaním. Toto bolo však už takmer výhradne vecou 16-bitových počítačov, ktoré dovoľovali nahradiť čiarovú vektorovú grafiku grafikou plnou. Zdá sa však, že programátori si so zobrazovacími rutinami príliš práce nedali. Hra je tak pomalá, že sa mi miestami zdá, že prvá časť na ZX Spectre bola podstatne rýchlejšia. Čo sa týka nových nápadov, tými hra tiež mimoriadne neoplyva. Opäť

sa možno pohybovať po povrchu cudzej planéty, zbierať a používať predmety a vozíť sa v rôznych dopravných prostriedkoch budúcnosti. Aj keď grafika oproti prvej časti doznala istých vylepšení, zdá sa, že inak Mercenary 3 neprišlo vôbec nič, čo by stálo za zmienku. Na tretie pokračovanie trochu málo ...

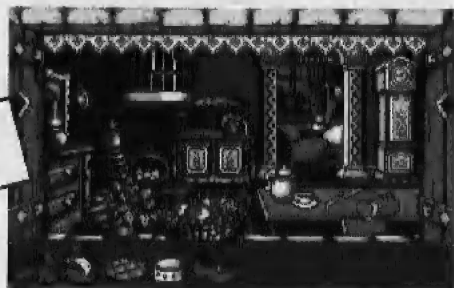
VERDIKT: 41%

AMIGA 500/600  
ATARI ST  
COMMODORE 64

## LITTLE RED RIDING HOOD

COKTEL VISION

Aj keď pôvodne boli počítačové hry vymyslené hlavne pre deti, v poslednej dobe sa práve na túto vekovú kategóriu akosi pozabudlo. Nové akčné hry majú čoraz ťažšie ovládanie a adventure či dungeons & dragons dajú svojimi logickými (i nelogickými) hádankami riadne zabráť často i skúsenému staršiemu hráčovi. O strategických hrách a realistických simulátoroch už ani nehovoriac. Tieto hry sú skutočne príliš komplikované pre jednoduché



rozmyšľanie 5-7 ročného dieťaťa. Preto veľmi poteší, keď si niektorá softwarová firma spomenie aj na našich najmladších. O to zaujímavejšie na tom je, keď si hra hľadá prístup k deťom tým, čo je im najbližšie, pomocou rozprávky. Veď aj vy si iste spomeniete na ten

známy príbeh z detstva o Červenej Čiapočke (Karkulke), na ktorú čiha v lese zlý vlk. Úlohou detského hráča je hľadať rôzne predmety, ktoré sa vyskytujú v rozprávke. V prvej časti musí pomôcť nájsť malej hrdinke jej čiapočku, topánočky a košiček, aby mohla ísť navštíviť svoju chorú babičku. Hľadanie prebieha jednoducho a to klikaním kurzora v tvare ruky na súčasť zariadenia izby.

VERDIKT: 48%

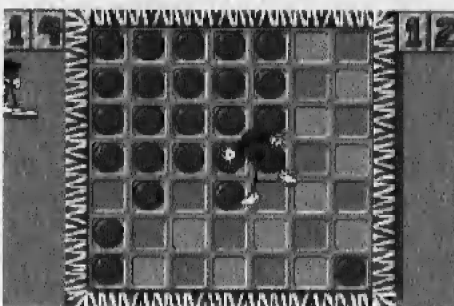
AMIGA 500/600  
ATARI ST

## SPOT

VIRGIN GAMES

Spot je ďalšou variáciou na logickú hru zvanú reversi. Tí, ktorí poznajú pravidlá hry, alebo čítali bleskovú recenziu na hru THROMULUS v minulom čísle BITu, môžu pokojne zopár nasledujúcich riadkov preskočiť, pretože až na malé rozdiely sú pravidlá oboch hier totožné. Na malej hracej ploche, podobnej šachovnici, má v protifaľných rohoch každý hráč umiestnené dva hracie kamene. Obaja hráči striedavo ťahajú, pričom môžu kameň presúvať o jedno políčko v ľubovoľnom (i šikmom) smere. V takomto prípa-

de pôvodný kameň zostane na svojom mieste a na políčko, kam smeroval ťah, pribudne nový. Kamene sa dajú posúvať aj o dve políčka a v tvare L (ako kôň pri šachu), ale v takomto prípade sa kameň skutočne presunie. Ak sa kameň dostane do susedstva súperových kameňov, všetky



zmenia farbu na farbu „útočníka“. Cieľom je zafarbiť čo najviac políčiek na svoju farbu. To v čom sa obe hry líšia, je grafické prevedenie. Pokiaľ THROMULUS bol počítačovo „uhľadený“, SPOT má pohyb kameňov riešený pomocou animovaného panáčika. Prínosom je tiež možnosť hry až štyroch hráčov súčasne.

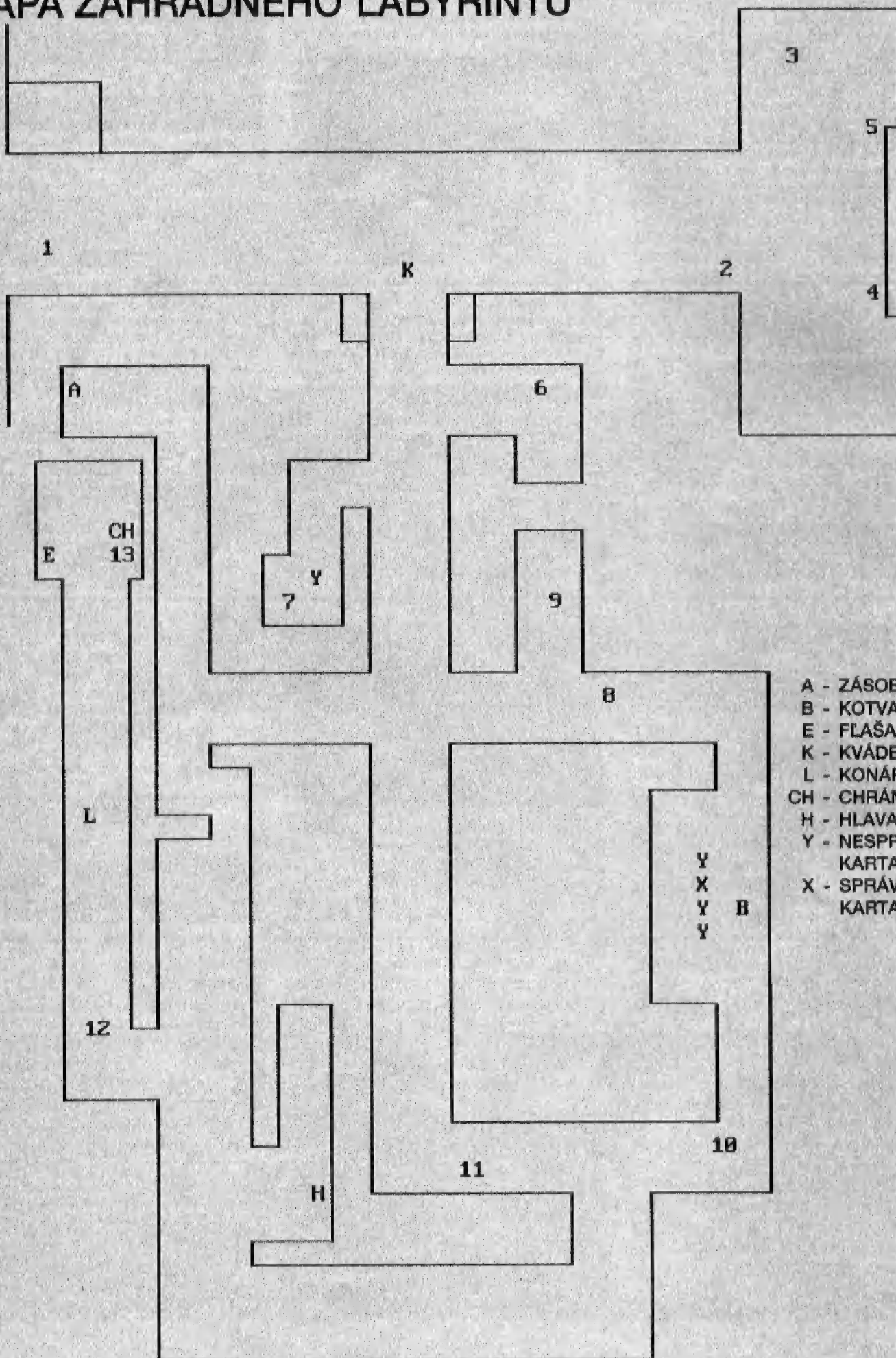
-luis-

VERDIKT: 55%

PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

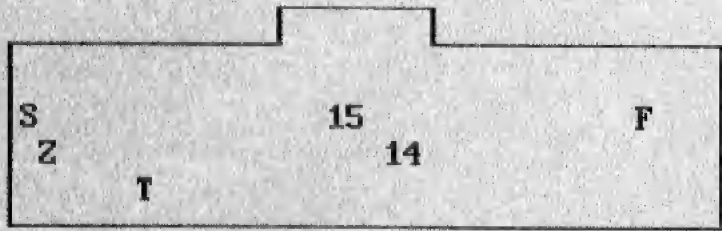
# Alone in the Dark 2 (2)

## MAPA ZÁHRADNÉHO LABYRINTU



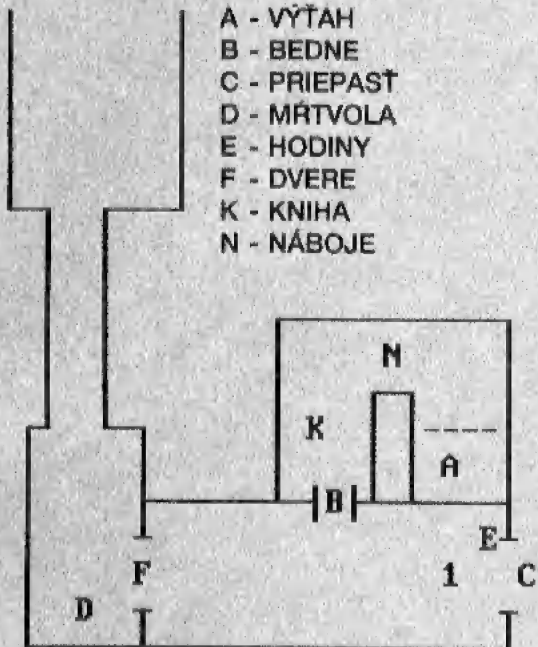
# Alone in the Dark 2 (3)

## MAPA PODZEMIA V ZÁHRADE



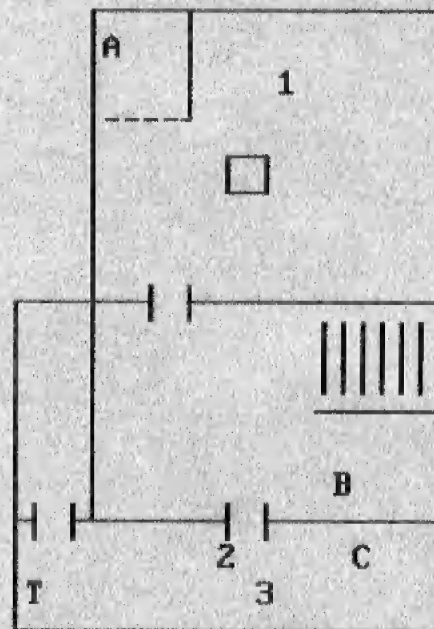
- S - STÔL
- T - TRUHLICA
- F - FĽAŠA
- 14 - 1. CHLAPÍK
- 15 - DUCH
- Z - ZÁPISNÍK

## MAPA JASKYNE



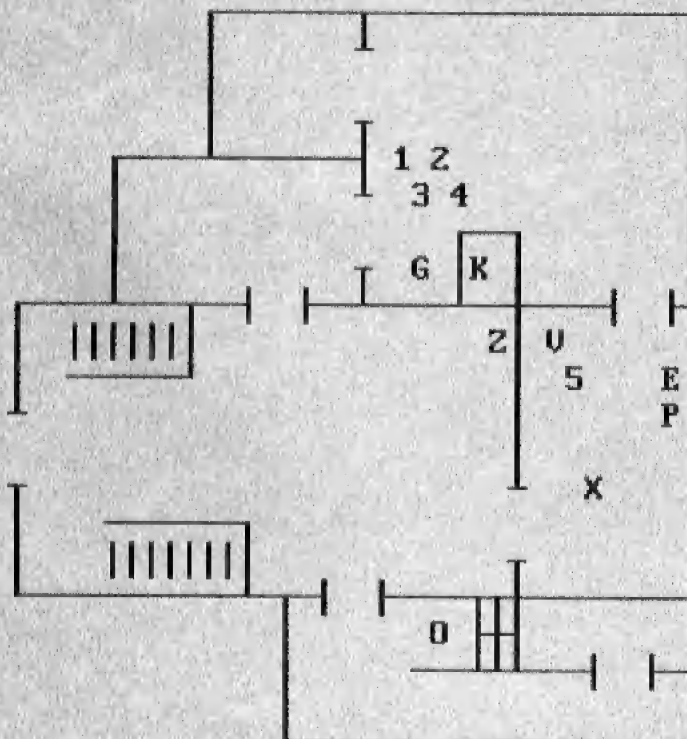
- A - VÝTAH
- B - BEDNE
- C - PRIEPASŤ
- D - MŔTVOLA
- E - HODINY
- F - DVERE
- K - KNIHA
- N - NÁBOJE

## MAPA PRÍZEMIA



- A - VÝTAH
- B - DREVENÁ  
PODLOŽKA
- C - NÁBOJE  
DO PUŠKY
- T - 4 TERČE

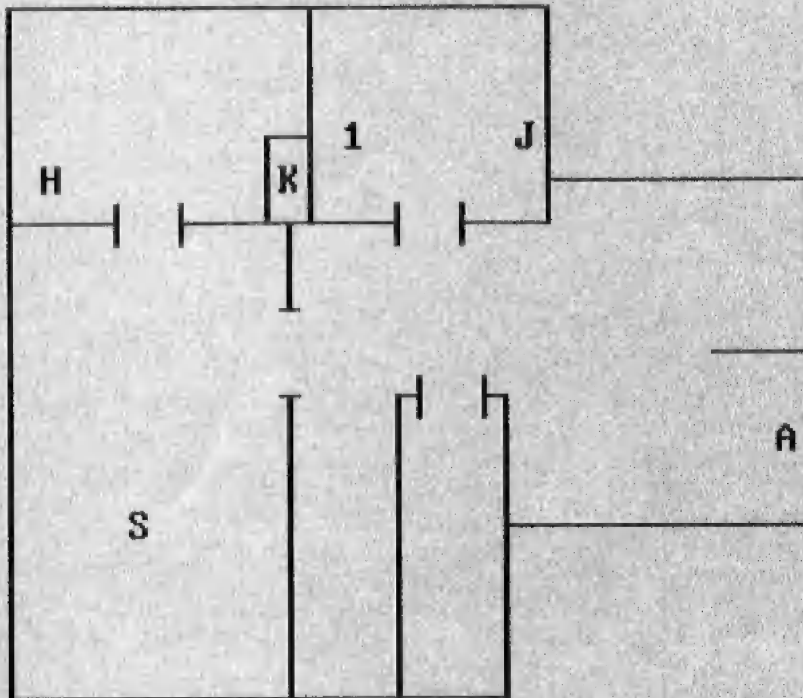
## MAPA POSCHODIA A



- Z - POSEIDON
- O - ORGAN
- K - KRB
- G - GULA
- V - VÍNO
- 5 - KUCHÁR
- E - VÝTAH DO LODE
- P - JED
- X - PALACINKÁR A JEDLO
- K - KOMÍN

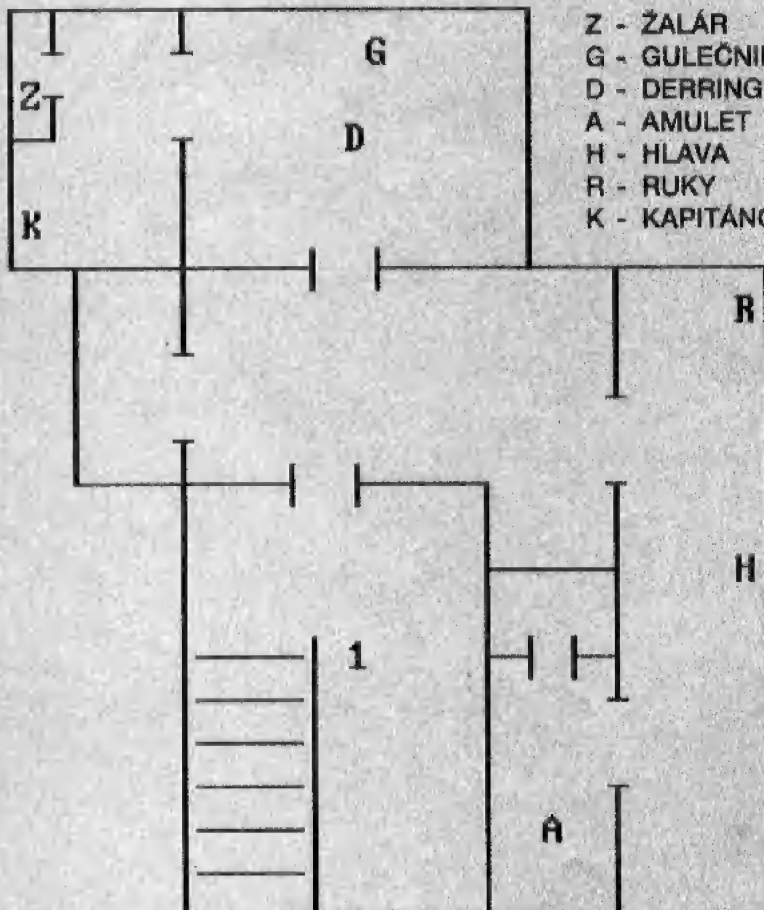
# Alone in the Dark 2 (4)

## MAPA POSCHODIA B



- K - KOMÍN
- H - HADY
- S - ŠAŠO
- A - AKROBAT-NINJA
- J - JACK IN THE BOX

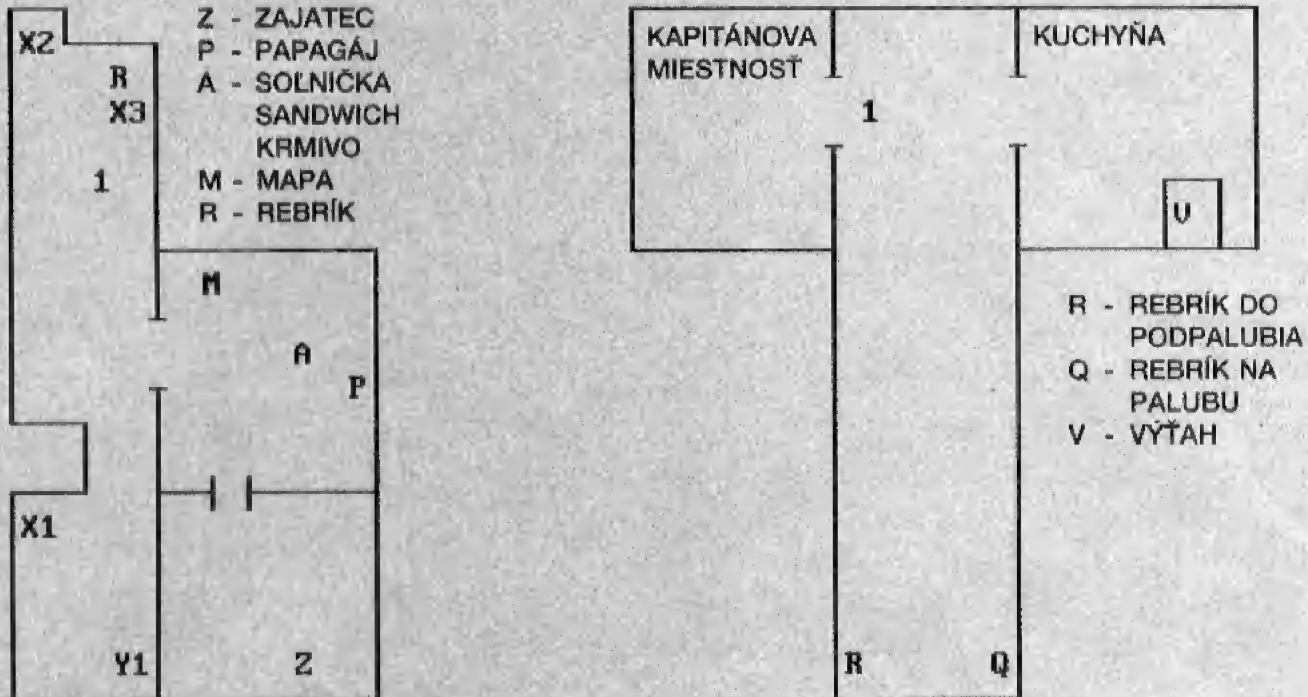
## MAPA POSCHODIA C



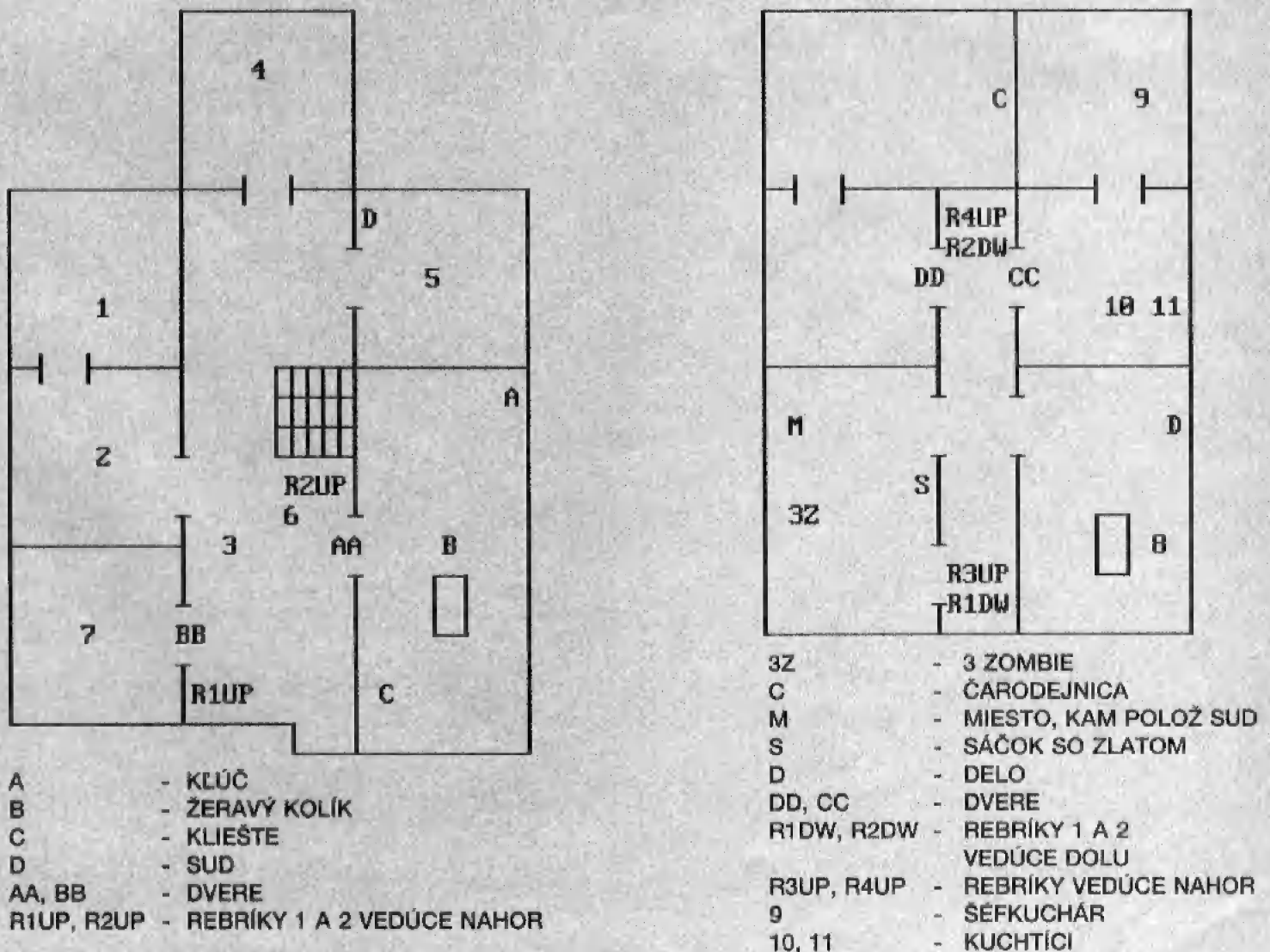
- Z - ŽALÁR
- G - GULEČNIKÁR
- D - DERRINGER
- A - AMULET
- H - HLAVA
- R - RUKY
- K - KAPITÁNOV STÔL

# Alone in the Dark 2 (5)

MAPA LODE (platí, keď si malým dievčatkom)



MAPA LODE (platí, keď si chlapíkom)

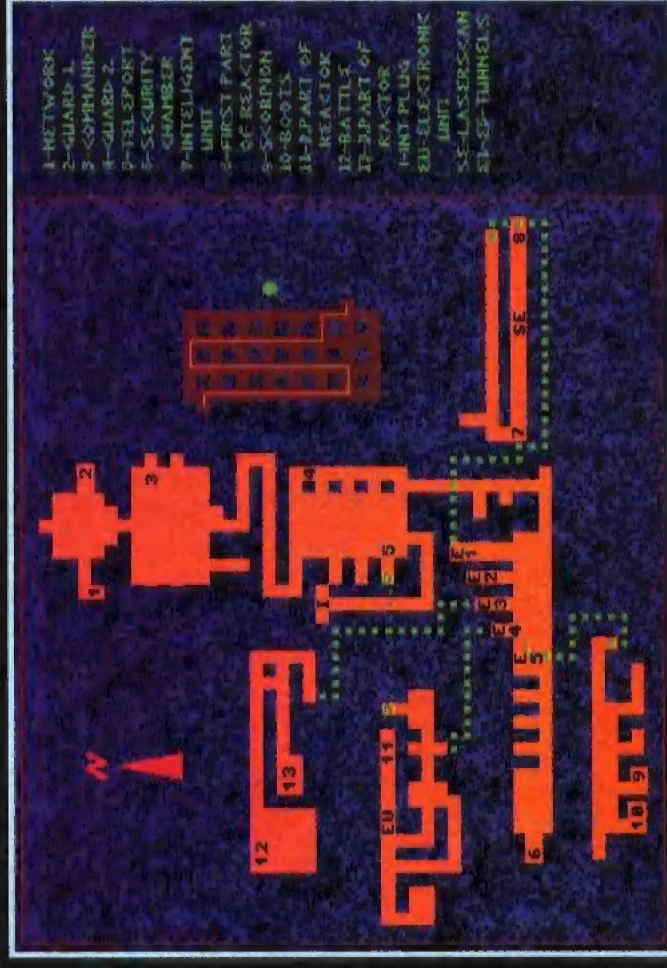


# PERIHELION: THE PROPHECY

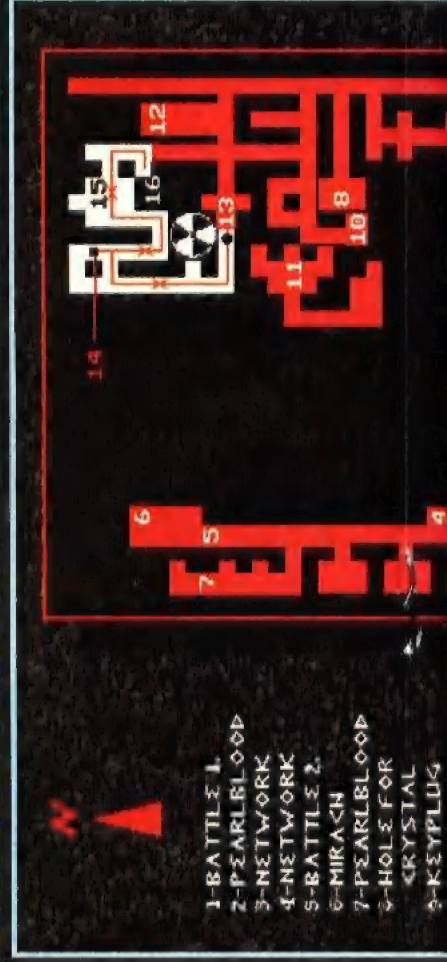
## MIDLIGHT CITY



## WATCH TOWER COLONY



## URANIUM MINES



## TOWER





7-PEARLBLOOD  
 8-HOLE FOR CRYSTAL  
 9-KEYPLUG  
 10-BATTERY  
 11-**COMPUTER**  
 12-USE KEY  
 13-PUT EXPLOSIVE  
 14-MASK  
 15-BATTLE 3.  
 16-BOY

COTSO & BIGFOOT

1-BATTLE 1.  
 2-MAN  
 3-NETWORK  
 4-WALL  
 5-BATTLE 2.  
 6-POLPRINTKEY  
 7-AMULLET  
 8-USE <HMERAKKEY  
 9-USE POLPRINTKEY  
 10-<CREATURE  
 ■ELEVATOR

# FORTRESS

1-NETWORK  
 2-BATTLE 2.  
 3-AUDIO LOCK  
 4-KEY  
 5-DOOR 4  
 6-PALETTE  
 7-D.N.A.LOCK



# PROBLÉM S ELVÍRAMI KDE SÚ LIETADLÁ V F16? NÁVOD NA WEST BANK

## OTÁZKY

**9299:** Vlastným C64 a mám tieto problémy:

a) V hre THE GREAT ESCAPE neviem prejsť zasypanú chodbu.

b) Ako mám v 5-om leveli hry LAST NINJA 2 otvoriť trezor?

c) Načo slúži v DIZZY 1 diamant a vracúško s peniazmi?

**Marek ULMAN, NOVÁKY**

**9300:** Vlastným počítačom Commodore 64 a potrebujem pomoc v týchto hrách:

- a) AZTEC TOMB
- b) S.F.HARRIER
- c) BIGGLES PART 2
- d) JACK THE NIPPER 2
- e) KNIGHT RIDER
- f) MASTERS
- g) CLYSTRON
- h) CHIMERA

Každá rada je vítaná.

**Jaroslav GLOS, PIEŠŤANY**

**9301:** Vlastným počítačom PC a neviem si poradiť s 30. levelom hry THE LOST VIKINGS. Keď získam modrý kľúč a dostanem sa k teleportu, po stlačení písmena 'S' sa preniesim za stenu z strany EXITu a kľúč tak nemôžem použiť. Ako mám postupovať?

**Jozef JURČIŠIN, STROPKOV**

**9302:** Mám Commodore 64 a hry Elvira 1 a 2.

a) Mám kompletný návod

na Elviru 2, ale na Amigu. Keďže sú tam malé zmeny, bez problémov som sa neobišiel. V štúdiu č.2 v strašidelnom dome sa neviem dostať z miestnosti, do ktorej som prišiel servisným okienkom z jedálne. V návode je napísané, že mám teplomer zahriať kulmou na vlasy, ktorú mám v make-up boxe. Ale ja som žiadnu kulmu nenašiel, preto sa už z miestnosti nedá pohnúť. Takisto neviem v tejto miestnosti zobrať mŕtvemu mužovi topánku.

b) V hre Elvira 1 neviem, ako sa biť a ako zabiť strážneho, či iného nepriateľa.

**Peter BERGER, BRATISLAVA**

**9303:** Mám počítač C64-II a mám potíže s hrami.

a) F16 COMBAT PILOT - zde se umím akorát rozletieť, zvýšiť rýchlosť a znížiť rýchlosť. Ještě jsem neviděl žádné nepřátelské letadlo.

b) FIGHTER BOMBER - Zde jsem taky neviděl žádné nepřátelské letadlo. Proč se mi letadla neobjevují, nebo jak docíliť, aby se objevovali.

**Kamil ČÍZEK, PETROVICE U KARVINÉ**

**9304:** Mám DIDAKTIK a problém u hry ROBOCOP. Neviem, ako mám v tretej dohrávke oslobodiť rukojezníka. Vždy, keď zastrelím únoscu, hra končí a musím začať od začiatku. Ako treba únoscu zlikvidovať?

**Mário MITTERKO, SPIŠSKÁ NOVÁ VES**

## ODPOVEDE

**5269b:** Po spustení WEST BANK v móde KEMPSTON nastáva popísaný problém. Myslím si, že preto, lebo hra načítava iný port, ako 31. Hra sa dá bez problémov spustiť v móde KEYBOARD, kde číslíkové klávesy 1,2,3 spúšťajú strelbu do dverí vľavo, v strede a vpravo z pohľadu hráča. Počas prestávky v otváraní dverí sa dá posúvať pohľad na ďalšie klávesmi 'O' a 'I'. Cieľom hry je zbierať do okienok pod číslami dvier znaky dolára, odstrelovať lupičov a zbierať body. Po naplnení všetkých okienok znakmi a zavretí dvier prichádza medzi level s tromi pištoľníkmi, ktorých treba zastreliť až potom, keď na nás vyťahnu búchačku. Ak ich zastrelíme skôr, strácame život. Vo vyšších leveloch pištoľníci fahajú revolyvery neskôr. Je tu aj ďalší pištoľník, ktorý najskôr podáva peniaze, ale potom vyťahne revolver. A nakoniec sú tu neozbrojení civilisti, ktorí len prinášajú peniaze, ale pištoľníci ich môžu okradnúť. Vyskytuje sa aj trpaslík s klobúkami na hlave, ktoré sa dajú odstreliť. Pod posledným klobúkom môžu byť peniaze, ale aj bomba. Peniaze treba zastreliť, bombu nie.

**Martin PÚCHY, BANSKÁ BYSTRICA**

**6269:** Na tie zelené predmety vyskočíš tak, že držíš tlačítko 'fire', 'home' a 'dolava'. Drž tie klávesy spolu dovtedy, kým sa ti nepodarí vyskočiť na tú prvú a potom na tie ostatné.

**Martin DEMSKÝ, MICHALOVCE**

**6270:** Do hrobu sa dostaneš, keď naň položíš nož (alebo si podrežeš žily). Tam nájdeš na druhej strane ostrova pri niektorom z domčekov. Predtým, než tam skočíš, mal by si si zobrať aj potápačský výstroj a kľúč od tajnej miestnosti.

**Martin MAJUSKA, HANDLOVÁ**

**6271:** Kľúč k princeznej iz-

be sa nachádza dve obrazovky vpravo od laboratória, čiže v 'prievanovej' obrazovke. Tesne pred izbou princeznej si nastav tento kľúč a použi 'dole'+ 'fire'.

**Martin DEMSKÝ, MICHALOVCE**

**6273:** Po celý rok udrž dane na úrovni 0%. V decembri zvykne na 20%, v januári opäť zníži na pôvodnú hodnotu. V podmenu BUDGET daj všetky ukazovatele prívom do fondov nad 95%. Hlásenie TRANSPORT SYSTEM FALLING APART a POLICE NEED FUNDS znamená, že nemajú dostatok peňazí. Tomu všetkému sa vyhníš vyššie uvedeným postupom.

**Ján ŠIMKO, VRANOV NAD TOPELOU**

**6274:** a) V ľavej veži nájdeš PP (Power Pill). Ak ju bude mať Dizzy pri sebe, tak pri dotyku s duchmi ich zničí. PP je už potom v hre zbytočná. Kompletný návod je v BITE 5/93.

c) To, čo ty považuješ za sopku, je v skutočnosti veterná šachta, ktorá Dizzymu nedovolí klesnúť nižšie, ak nemá pri sebe nijakú záťaž (skaly). Skaly si musíš poukladať na mrak. Na mrak sa dostaneš tak, keď skočíš na pravú polovicu hrbíka, ktorý sa nachádza v miestnosti, kde začínaš. Je to jednoduché, chce to len cvik. Návod je v BITEch 9/93 a 10/93. Mapa je v BITE 3/94.

d) Vezmi si krompáč, prekop si veňoh do jaskyne (pod levom), vezmi si GOLD NUGGET a daj ho tomu 'strašiakovi' prevozníkovi. Zober klieťku, polož ju pred plehom (malé, fialové zvieratko). Zo stromov skoč do oblakov vpravo, zober harfu, vráť sa do stromov, použi mostárske náradie, ktoré nájdeš v oblakoch, keď skočíš od leva doprava. Svätému Petrovi daj harfu a on ti dá syr. Syr použi pri klieťke. Zober klieťku s plehom a polož ju pred Trolla (strážca mostu). Návod je v BITE 2/93 a takisto aj mapa.

**Karol NIKITINSKÝ, REVÚCA**

# SPEED CACHE 4.06+

SYMANTEC

Väčšina užívateľov PC celkom iste tuší, čo je to 'cache'. Je to vyrovnávacia pamäť, ktorá urýchľuje prístup na periférie. Vďaka nej nie sme priamo viazaní na rýchlosť periférie, lebo dáta sa presúvajú najprv do pamäte až potom skupinovo ďalej. Okrem toho zvyšok dáť zaplní cache, procesor sa už môže venovať inej činnosti, zatiaľ čo sa cache ešte vyprázdňuje.

Keďže cache spôsobuje celkové zrýchlenie systémov, je to iste dobrá vec. Cache rozdeľujeme na hardwarové a softwarové. Hardwarové cache bývajú na mainboardoch, na kontroleroch na harddiskoch a aj priamo v procesoroch. Robia sa spravidla s veľmi rýchlych pamäťových čipov. V prípade väčších kapacít sú to klasické SIMM moduly. Aj keď tieto cache veľmi pomáhajú, na lepší prístup na harddisky a diskety sa okrem týchto používa softwarový cache. Najznámejším a najrozšírenejším produktom v tejto oblasti je SMARTDRIVE, ktorý je súčasťou balíka DOS a WINDOWS. Okrem toho je veľmi populárny NORTON CACHE 1 alebo 2 z balíka pomocných programov NORTON UTILITIES od SYMANTEC. Málokto však vie, že SYMANTEC predávajú aj vynikajúci cache v samostatnom balení, ktorým je SPEED CACHE 4.06+. Z doteraz existujúcich programov v tejto kategórii je tento cache na vedúcom mieste.

Ako tento program funguje. Všeobecne každý cache funguje tak, že zabere určitý počet megabajtov z pamäte RAM a niekoľko kilobajtov pre manažment. Čím je pamäť pre cache väčšia, tým väčší objem dát máme možnosť mať vo vyrovnávacej pamäti. Cache však netreba zväčšovať donekonečna, lebo obslužný program sa pri veľkom počte súborov zbytočne 'prehrabáva' v bufferoch, čo celý proces spomaľuje. Osobitnou kapitolou je 'kešovanie' pod DOS a osobitným pod Windows. Preto všetky me-

nované cache umožňujú znížiť veľkosť pamäti pre cache po naštartovaní Windows, keďže tento program a jeho aplikácie 'zožerú' kopy pamäte, ktorá je pochopiteľne drahá a ktorej nie je nikdy dosť. Na rozdiel od ostatných umožňuje SPEED CACHE manipuláciu s cache aj pri naštartovanom Windows. Pomocou tlačítok v okne možno prepínať parametre cache, sledovať obsadenie pamäte, pozorovať štatistiky 'kešovania' zápisu alebo čítania, atď. Komfort pre populárny Windows však zďaleka nie je jedinou silnou stránkou tohto užitočného programu. Pomocou prepínačov a parametrov možno SPEED CACHE upraviť podľa svojho gusta a tu môžeme objaviť, že zopár funkcií má tento program navyše oproti povedzme NORTON CACHE 2 od tej istej firmy. Takže čo to je? Je to najmä multitasking, ktorý v spojení so zapnutým cache na disketovej mechanike dokáže behom dvoch sekúnd natahnuť dáta do RAM a odovzdať riadenie operačnému systému. Fyzické nahrávanie na disketu samozrejme trvá rovnako, ako pri bežnom kopírovaní pri vypnutom cache a multitaskingu. Rozdiel je iba v tom, že pri použití SPEED CACHE tak, ako som opísal, môžeme takmer okamžite po zadaní príkazu na kopírovanie spúšťať ďalšie programy. Jedinou podmienkou je, že na cache musíme obetovať vyše 2MB RAM. Ide o to, aby bolo v RAM miesto na celú disketu 1.44MB a manažment SPEED CACHE.

'Kešovanie' diskiet musíme robiť opatrne, pretože program je veľmi citlivý na chyby diskety. Ide o to, že po načítaní súborov do cache sa pri zapnutom multitaskingu začne SPEED CACHE tváriť, akoby už disketa bola nahratá, čo v skutočnosti nie je. Ak sa teda na diskete vyskytne chyba neskôr, nastanú problémy. Preto ak niekto permanentne používa veľa zlých diskiet, nemal by takýto režim používať, pretože mu spô-

sobí viac škody ako úžitku. Stačí si predstaviť príkaz MOVE, ktorý súborový zmaže hneď po spomínaných cca 2-och sekundách a dajme tomu, že v druhej polovici diskety je neošetrený Error. Súbor, na ktorý prípadne vadný sektor, 'padne za vlasť' a lepšie nedopadnú ani tie, ktoré nasledujú za ním. Preto treba k týmto veciam pristupovať opatrne a najmä používať kvalitné diskety.

Ako teda odpovedať na otázku, či je dobré zapínať cache aj na diskety, alebo nie? Pri jednom dlhom súbore, alebo veľmi malom počte súborov, je to skoro jedno. Jediné, čo získame, je možnosť spustiť programy skôr, ako sa disketa dokopíruje. To isté platí aj pre mazanie súborov či adresárov. Ak však máme veľké množstvo krátkych súborov, tam je cache nesmierne užitočný, pretože všetky súbory sa natahnu najprv do rýchlejšej RAMky, odkiaľ sa naraz presúvajú na disketu. Celkový čas kopírovania je potom porovnateľný s kopírovaním jedného, rovnako dlhého súboru. Pri mazaní veľkého množstva malých súborov a adresárov nám SPEED CACHE tiež výborne posluží tým, že ušetrí čas.

Ak máme celkovo 8MB RAM,

potom odporúčam pre DOSovské aplikácie nastaviť 3MB cache RAM a pre WINDOWSovské aplikácie 1.5MB. Zvyšná pamäť by mala aplikáciám na ich prevádzku stačiť a súčasne pamäť pre cache je dosť veľká na to, aby nám významne pomáhala zrýchliť prácu s harddiskami a disketami. Skrátka neprídu ani majitelia CD-ROM, pretože súčasťou balenia SPEED CACHE 4.06+ je aj súbor SCPDXT.EXE, ktorý zrýchli čítanie tejto periférie a nepotrebuje k svojej činnosti ani EMS, ani XMS. Napriek tomu zrýchľuje čítanie z CD v niektorých prípadoch až o 400%. Pre zostavu počítača s harddiskom, z disketovými mechanikami a CD-ROM odporúčam vytvoriť multiconfig (DOS 6.0 alebo 6.2), o ktorom sme už v BITE písali a urobiť niekoľko konfigurácií s cache, bez cache, s cache CD-ROM, bez cache diskiet, atď. podľa potreby.

SPEED CACHE 4.06+ je špičkovým produktom od SYMANTECu a je oveľa lepší, ako NORTON CACHE, alebo SMARTDRV. Rozhodne by nemal chýbať na žiadnom počítači, kde je dosť pamäte, Windows, alebo CD-ROM.

- yves -

## HH Manager

Ovládanie počítača v slovenskom jazyku.  
Výhodná cena! Nahradí Norton Commander.  
Dealeri sú vítaní! Pýtajte demo a prospekty!

H.S.H. SLOVAKIA

Priemyselná 2, 949 01 Nitra  
Tel.: 087/515 748, Fax: 087/208 41

C:\PCXDUMP>seplus report

Norton Speedcache+ version 4.06 (C) Copyright 1986-1993 Symantec Corporation. All Rights Reserved. Licensed Exclusively from Future Systems Solutions, Inc.				REPORT				
DOS Memory	High DOS Memory	Expanded Memory	Extended Memory					
Available: 633K	Manag: 38K Available: 0K	Available: 3760K	Manag: 16K Cache: 3000K Available: 3760K					
Cache Option Status								
DELAY = 1.00 QUICK = ON OPTIMIZE = SPEED	MULTITASK = ON USEHIGH = OFF USEHMA = ON	WRITE = 16K READ = 8K BLOCK = 8192	EXP = 0K, 0K EXT = 3000K, 1496K DOS = 0K					
Drive Option Status								
Drive A:	A	C	M	U	P	H	R	G
Drive B:	+	+	+	+	-	N	D8	128
Drive C:	+	+	+	+	-	N	D8	128
Drive D:	+	+	+	+	-	N	D8	128
Drive E:	+	+	+	+	-	N	D8	128



O tom, že firma EMPIRE chce vstúpiť na trh s futbalovým programom, sa vedelo už dlhší čas. Vedelo sa aj o tom, že túto hru pre nich na zákazku urobí programátorská skupina GRAFT-GOLD. Otázne však bolo, aká bude celková úroveň, pretože napriek zvučným menám programátorov, ktorí sa podpísali pod tento projekt (napr. Andrew Braybrook) je všeobecne známe, že Graftgold nemajú zo športovými hrami nijaké skúsenosti a toľko nie so simulátormi futbalu. Ako sa teda talentovaní muži z Graftgoldu vysporiadali s novou úlohou?

V zásade možno konštatovať, že Graftgold nezlyhal ani tentoraz. Terajší alebo bývalí majitelia Commodore 64, ZX Spectra či Amigy mi istotne dajú za pravdu, že Graftgold produkoval kvalitu už v minulom desaťročí (Uridium, Paradroid). Svoju kvalitu ukázal nedávno aj v amigistickej verzii URIDIUM 2. Pri príležitosti Majstrovstiev sveta vo futbale, ktoré boli v

# empire SOCCER 94

mesiacoch jún/júl v USA sa prezentovali svojím EMPIRE SOCCER '94. Slovo 'soccer' nech vás nemýli. Američania si pod pojmom football predstavujú ich americký futbal, ktorý má oveľa bližšie k rugby, ako k skutočnému futbalu. Futbal, ako ho poznáme my, je v Amerike označovaný ako soc-

cha na škodu, pretože som čakal, že pri gólových akciách budem zo Soundblastera počuť hĺkanie divákov. Úvodná 'adlibovská' hudba a zvuk pískalky sa mi zdajú trochu málo.

Hrateľnosť je v EMPIRE SOCCER '94 prekvapujúco dobrá. Okrem bežných striel a nahrávok, sú možné aj hlavičky a nožníčky. Podľa toho, či je majiteľ hry dobrý hráč, alebo nie, možno hru rôzne prispôbiť z hľadiska toho, ako ťažko možno udržať loptu na kopačkách. Vzhľadom na istý stereotyp hry proti počítaču je veľmi dobré, že máme možnosť hrať v režime dvaja hráči proti svojmu priateľovi.

Trocha hre vyčítam akurát zopár maličkostí, ako je možnosť strelenia gólu z príliš veľkých vzdialeností, pomalé a nepružné prepínanie 'aktívnych' práve ovládaných hráčov a primálá šírka ihriska. Obzvlášť so šírkou som mal počas hry problémy, lebo hru bolo veľmi ťažké rozťahnúť do šírky, akoby program rátal iba s útokmi.

EMPIRE SOCCER '94 je svojou dĺžkou veľmi krátky (1 disketa), ale so svojím prevedením sa v konkurencii ostatných futbalov rozhodne nestrati.

- yves -



cer. Slovo soccer sa do názvu nedostalo preto, že majstrovstvá sveta boli v USA, ale ide o to, že hru ponúkajú aj na americkom trhu, preto je pre firmu dôležité, aby americkí zákazníci vedeli, o aký šport vlastne ide. Inak by som celkom rád vedel, koľko ľudí si túto hru v USA kúpi, keďže futbal v tejto krajine nie je príliš populárny - pre zaujímavosť počas majstrovstiev sveta anketa ukázala, že až 70% Američanov o tomto podujatí nič nevie...

EMPIRE SOCCER '94 má trochu zvláštne prevedenie. Nie je to reálny simulátor futbalu a evidentne ním nechce byť. Postavy na obrazovke sú veľké - väčšie ako v SENSIBLE SOCCER, GOAL!, atď.

Grafika použitá pri hráčoch a statických portrétoch rozhodcov, divákov a trénerov je vyslovene komiksová. V celej hre nie je nič digitalizované. Možno je to aj tro-



PC 286-586  
AMIGA 500/600



V poslednom čase akoby prežívali renesanciu strieľacky, alebo ak mám byť presnejší, tie hry, v ktorých strieľame z rakety. Možno je to čiastočne spôsobené aj tým, že tie strieľacky, ktoré sa predtým robili iba na Amigu, sa v súčasnosti robia aj na PC. Každopádne veľa rokov bola na PC absolútnou jednotkou XENON 2 od Bitmap Brothers.

V poslednom čase sa na trhu PC objavili o.i. dve výborné hry-strieľacky, ktoré rozhodne stoja za to, aby sme si ich všimli: RAPTOR a TUBULAR WORLDS. Prvá je produktom známej sharewarovej firmy APOGEE, pre ktorú ju naprogramovala skupina CYGNUS, preslávená vynikajúcou strieľackou v štýle starých hracích automatov, ktorá sa volá GALACTIX. Majú prsty v napodobenine Wolfensteina, hre

chybu nenájdem. Som naozaj rád, že tieto hry vznikli.

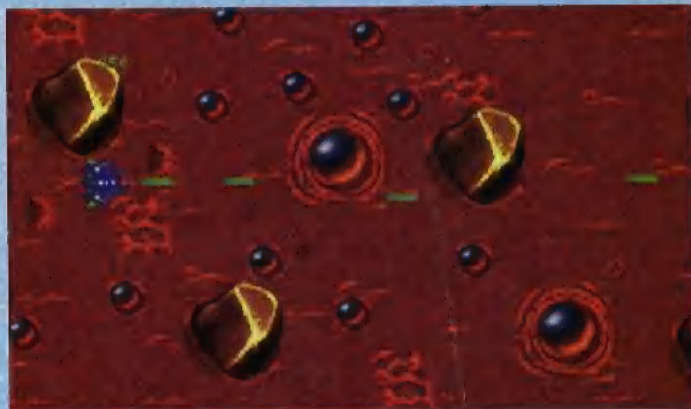
V úvode hry TUBULAR WORLDS sa zobrazia akýsi kybernetickí roboti, ktorí sa bez bližšieho vysvetlenia vrhnú do vojny, ktorú musia za každú cenu vyhrať. Pravdu povediac, neviem, prečo si s tým autori dávali námahu. Grafickú hodnotu to nemá a v hre aj tak musíme lietať s raketou, ale to je koniec-koncov vec vkusu. Nieкто chce mať úvodné story za každú cenu.

Nápady v TUBULAR WORLDS síce nie sú zvlášť prevratné, ale aj keď originálnosťou hra neopľýva, som s ňou spokojný. Hra má všetko, čo má dobrá strieľacka mať, teda dobré scenáre, kvalitné sprievodné zvuky a aj dobrý scrolling. O PC sa často diskutovalo z tohto hľadiska. Mnoho záverov bolo takých, že PC dobrý scrolling nemá. PC síce nemá pomocné grafické čipy, ale na takéto hry jeho scrolling rozhodne stačí, čoho dôkazom je RAPTOR a TUBULAR WORLDS. Na vývoji grafického

okolie v ktorom sa pohybujeme, pretože je členité a hrozí náraz do vyvýšených kopcov. Najväčšiu radosť budú mať z TUBULAR WORLDS tí, ktorí si túto hru budú chcieť zahrať spolu s kamarátom. Pri výbere dvoch hráčov sa razom na obrazovke objavia dve rakety a každý hráč ovláda jednu z nich pomocou toho, čo si na začiatku navolil. Nemusí to byť iba klávesnica a joystick, ale aj myš.

TUBULAR WORLDS rozhodne splní svoju úlohu solídnej strieľacky s mimoriadne dobrou hrateľnosťou, ktorá milovníkov týchto hier zaiste plne uspokojí.

- yves -



**CREATIVE  
GAME  
DESIGN**

procesora pre PC sa už dlhšie pracuje a verím tomu, že sa táto otázka čoskoro vyrieši k spokojnosti nás, užívateľov a hráčov. Iná cesta, ako neustále zvyšovanie výkonu hardware počítačov, ani neexistuje.

Blake Stone, ale tam iba spolupracovali na časti projektu. RAPTOR je niečo úžasné. Pre majiteľov PC znamená momentálne toľko, čo kedysi pre Amigistov SWIV. Naprosto perfektný scrolling bez akéhokoľvek náznaku trhanej grafiky, bohovské grafické a zvukové efekty, skrátka vyšlo to na 100%. TUBULAR WORLDS nie je bohužiaľ šitý na mieru pre PC, ale je to iba konverzia z Amigy 500. Každopádne až na tých 32 farieb, ktoré bezpečne prezrádzajú pôvod hry, na iných momentoch významnú

Nápady, ktoré v TUBULAR WORLDS objavíme, mierne pripomínajú napríklad známy R-TYPE. Niečo treba odstreliť, niečo pozbierať a tak získame nové zbrane pre svoju loď, čím zvýšime palebnú účinnosť. Získať možno aj bonus na zvýšenie rýchlosti a tým pádom zväčšenie pohyblivosti rakety. Netradičnou myšlienkou je odraz laserových striel od niektorých predmetov, čo dáva hre zaujímavé dimenzie. Okrem strieľania do nepriateľa, zbierania bonusov a vyhýbania sa strelám, musíme sledovať aj



# NÁVOD KU HRE

PSYGNOSIS sa zasa vyznamenal. Jeho sci-fi DUNGEON - adventúru má na svedomí skupina MORBID VISION. Ako to býva zvykom, po nahraťi hry nasleduje výber postáv a voľba ich charakteru. Vaša skupina pozostáva zo šiestich bojovníkov, ktorí čakajú na oživenie. Každá postava má svoju ikonu pre súboje - vľavo dole.

Obrazovka po nahraťi hry je rozdelená na niekoľko častí. Hlavnou časťou je „veľké“ okno v strede obrazovky. V tomto okne počas hry vidíte prostredie, v ktorom sa pohybujete. V pravej časti sa nachádza niekoľko ikon:

- (zľava)
- PRIMARY VALUES - stav organizmu osoby
- CREATE NEW CHARACTER - tvorba postáv
- LOAD GAME - nahraťie pozície
- SECONDARY VALUES - druhotný stav osoby
- DISMISS CHARACTER - zrušenie charakteru
- SAVE GAME - uloženie pozície
- PERSONAL INFORMATION - osobné informácie
- WOUNDS - zranenia
- FORMAT SAVE DISK - formátovanie diskety
- RESISTANCE VALUES - špeciálne hodnoty danej postavy
- RESTING - odpočívanie (po boji)
- ABORT DISK REQUEST - ak ste nechceli uložiť pozíciu a odklikli ste ikonu SAVE GAME, tak vám toto iste pomôže.

V dolnej časti obrazovky sa nachádza dlhý informačný riadok, v ktorom sa počas hry vypisujú pomocné texty (rozprávanie sa s osobami, pohľad na momentálnu situáciu, atď.).

- V ľavej časti sa nachádza šesť ikon:
- PSI-POWERS - ide o počítač na tvorbu kúziel (používať ho smú len osoby s charakterom, ktorý umožňuje čarovať).
- MOVEMENT - pohyb v miestach, ktoré navštevíte pomocou ikony v MAP.
- EQUIPMENT - váš inventár
- BATTLE - v prípade bojovej nálady vášho nepriateľa vám už asi nič iné neostane
- MAP - mapa, po ktorej sa pohybujete pomocou troch šípok vľavo
- COMPUTER NETWORK - váš najlepší pomocník počas tejto obtiažnej hry.

Teraz nasleduje popis pod-ikon, ktoré sa nachádzajú pod vyššie popísanými ikonami.

## PSI-POWERS:

CREATE SPELL ENTRY - tvorba kúziel. Po odkliknutí tejto ikony sa u člena, ktorý vie čarovať, objavia štyri okienka. Do týchto okien vyberáte zložky kúzla, ktoré sa nachádzajú vpravo. Zoznam kúziel s príslušnými zložkami máte priložený v manuáli. (Bez kúziel sa táto hra nedá dohrať!!!)

SELECT A SPELL - určenie kúzla pre použitie v súboji.

LIST ALL SPELL - prezeranie vytvorených kúziel.

ANALYSE & SELECT SPELL - kompletná analýza označeného kúzla.

DELETE SPELL - vymazanie kúzla.

ABORT ACTUAL PROCEDURE - okamžité ukončenie momentálnej procedúry (tvorba, mazanie...).

MOVEMENT:

OPEN/CLOSE DOORS - otváranie a zatváranie dverí.

LOOK/INTERUPT LOOKING - pohľad na momentálnu situáciu (výpis v dolnom riadku).

USE SELECTED ITEM - použitie vecí, ktorá sa nachádza v okne pre „SELECTED ITEM“

COMPUTER NETWORK - pomocný počítač

BATTLE - súboj

EQUIPMENT - inventár.

EQUIPMENT:

okno SELECTED ITEM - v tomto okne sú veci na

použitie alebo na výmenu vecí medzi osobami v skupine.

okno ITEMS ON GROUND - veci na zemi. Môžu sa zdvihnúť kliknutím na ne.

6 okien symbolizuje:

1. inventár
2. hlava
3. pravá ruka
4. ľavá ruka
5. hrud' (brnenie)
6. nohy.

V týchto oknách sa dá listovať kliknutím na malé šípky nad oknami.

## BATTLE:

RANGE ATTACK - útok so strelnými zbraňami

CAST SPELL - vyslovenie kúzla

BANDAGES - prvá pomoc pri zranení

PASS - čakanie na koniec kola

ABORT ACTION - predčasné ukončenie akcie

DEFEND-RANGE DEFENSE - obrana strelbou

DEFEND-MENTAL DEFENSE - obrana kúzla

PSI - PSI computer - výber kúzla

EQUIPMENT - inventár - nabitie zbraní, výmena zbraní...

NETWORK COMPUTER - ak označíte bielym štvorcem nepriateľa, tak ho môžete pomocou príkazu „scan“ oscaňovať.

## MAP:

Pomocou šípiek sa pohybujete. Na mape ste označení ako malá guľka.

LOCATION - popis lokácie, v ktorej sa nachádzate

ENTER LOCATION - vstup do lokácie

ABORT ENTER LOCATION - prerušenie vstupu do lokácie.

## COMPUTER NETWORK:

Počítač. Príkazy, ktorými disponuje sa vypisujú po zadaní „HELP“.

- na tieto príkazy sa budem v návode odvolávať!
- tento počítač môžu používať všetci členovia skupiny;
- dá sa pomocou neho rozprávať s osobami, ktoré stretnete počas hry - príkaz „TALK“;
- môžete sa ich aj na niečo opýtať - „ASK“...

## A teraz k hre:

Po výbere postáv sa vyberte do „Midlight City“ a okliknite „Enter location“.

Práve ste sa dostali do mesta Midlight. Vládne tu nepokoj a terorizácia obyvateľstva. Prechádzajú sa tu rôzne príšery a vyhladávajú situácie pre súboj. Nachádzajú sa tu troje dvere. Prázdne, zamknuté a s keyboardom, ktoré otvoríte ikonou „OPEN/CLOSE DOORS“. Vojdite dnu a porozprávajte sa s ním „talk“. Opýtajte sa ho „ask“ na „netcode“. Povie vám dva kódy (INDIGO a GLOBAL). Napojiť sa na sieť môžete len v miestach, ktoré vám na obrazovke označí blikaním „NETWORK“.

Takže v network počítači zadajte „login“ a potom jeden kód. Takto ste sa spojili so sieťou, na ktorej sa nachádzajú čitateľné a nečitateľné súbory, ktoré vyvolajú príkazom „dir“. Tie, ktoré sa dajú čítať, si prečítate, a ktoré sa nedajú čítať (zistíte to tým, že vám pri pokuse prečítať ich začne počítač odpočítavať kredity, ktoré sú v tejto hre veľmi potrebné). V takomto prípade rýchlo stlačte pravé tlačidlo na myši. Súbory si môžete aj „stiahnuť“ a prečítať ich potom, ale tento spôsob je drahý.

Napredovanie v hre závisí od toho, či ste si prečítali daný súbor! Ak ste všetko, čo sa dalo prečítať, tak zadajte „logout“ a odpojíte sa. Teraz zadajte druhý kód a zopakujte ten istý postup. Dvere, ktoré boli predtým zamknuté, sa už dajú otvoriť a vy sa porozprávajte s bioneronom. Dozviete sa ďalší kód „PSYCHO“. Prilgujte sa a prečítajte súbory. Ak nájdete ženu s dieťaťom, tak použite „symbol of Rex Helion“ a dieťa vám povie ďalší kód „ASYLUM“. Na mieste prázdnych dverí na vás čaká skupina teroristov, ktorí nie sú príliš priateľiví. Teraz nasleduje súboj. Odporúčam to vyhrať so všetkými bojovníkmi, pretože to bude ďalej veľmi ťažké. V bitke sa pohybujete pomocou šípok do 4 smerov. Ak ste na mieste, ktoré ste si vybrali, tak si vyberte spôsob boja. V prípade, že stojíte na mieste, z akého protivníka nevidíte, tak kliknite na „PASS“ a počkajte jed- no kolo.

Po úspešne vyhranej bitke zoberte zo zeme kľúč



# PERIHI THE PRO

a použite ho na zamknuté dvere vľavo. Vojdite a prilgujte sa. Zadajte kód od dieťaťa a „stiahnite“ oba súbory zo siete: „download“, „permission“, „download“, „emperor“. Tieto súbory budete v budúcnosti potrebovať. Prečítajte si ich a choďte na miesto, kde ste začali. Vyjdite z mesta a presuňte sa do „Watch Tower Colony“.

Kolóna je podzemný obytný priestor pre utečencov z mesta. Pred vašim príchodom tu nastal obrovský výbuch energie z reaktora, ktorý bol rozdelený na 3 časti. Výbuch mal vplyv aj na miestnych obyvateľov, ktorých tu budete nachádzať v rôznych zmutovaných podobách.

Porozprávajte sa so Strážcom v začiatkovej miestnosti. Povie vám kód „TUNNEL“. Prilgujte sa v pravej časti miestnosti a stiahnite si „HoloGate.doc“. Prečítajte čo sa dá a pošlite „upload“ permission. Otvorte dvere. Porozprávajte sa s Veliteľom a on vám zanechá „pass card“, kartu zoberte a použijte ju do dverí, ktoré sa nedajú otvoriť ručne. Druhý strážca vám dá detektor PSI energie, pomocou ktorého môžete detektovať nebezpečné energetické pasce v EMERGENCY TUNNELS. Choďte na miesto „I“, otvorte dvere a zoberte „interruptor plug“.

V hlavnej miestnosti „emergency tunnels“ vojdite do prvého tunelu (na mape E1). Zastavte sa na mieste „SE“. Tu počkajte 30 sekúnd, kým vás oscaňuje laser. Potom môžete otvoriť dvere a zobrat vrchnú časť reaktora. Vráťte sa a vstúpte do 4. tunela. Druhý tunel je energetická pasca, ktorú detektujete použitím PSI detektora. V treťom na vás čaká súboj s vojakmi. V 4. tuneli môžete nájsť tajný prechod do miestnosti, kde vám vojak dal PSI detektor. Choďte na miesto „EU“. Nachádza sa tu „Electronic unit“. Otočením smerom k dverám použite „interruptor plug“. Otvorte dvere a zoberte strednú časť reaktora. Vstúpte do 5. tunela a zoberte si výzbroj, ktorá sa nachádza za tretími a štvrtými



# ELION: OPHECY

vej miestnosti zoberte „Mineral driller“ miesto označené „D“. Na neďalekej Network stanici sa prilgujte a zadajte kód „MUTANT“. Prečítajte si čo sa dá, a ak chcete, tak si niečo môžete aj „stiahnuť“. Keď sa odlogujete, tak v ďalšej miestnosti po otvorení dverí zoberte „bandages“ a „credit card“ s 3000 kreditmi, ktoré sa okamžite pripočítajú celej skupine. V ďalšej miestnosti sú „axe grenades“ - náboje do granátometu, ktorý nájdete až neskôr a „code battery“ - vybitú baterku. Keď sa poberiete ďalej, po otvorení dverí nastane súbor s „nightmares“. Keď ho vyhráte, tak sa porozprávajte s MIRACHOM a on vám povie svoj príbeh. Sľúbi vám, že keď dostanete jeho „zmutovaného“ vnuka z rádioaktívnej zóny, tak vám povie všetko, čo budete chcieť. Jeho syna musíte zachrániť v rekordne krátkej dobe, pretože ak nedostane sérum, tak zomrie. Mirach vám dá „Areagate pass card“, ktorou sa dostanete do poschodia, v ktorom sa rádioaktívna zóna nachádza. Cestou k výťahu do rádioaktívnej zóny vás stretne Pearl Blood a bude vás takisto prosiť o záchranu jej syna. Dá vám „crystal“. Dvere, ktoré sa pred vami objavia, otvoríte pomocou „Areagate card“. Zahňte do prvej uličky a po otvorení najbližších dverí vojdite do miestnosti, v ktorej nájdete: „composite key plug“, granáty, výbušninu a 5 plynových masiek, ktoré podľa odolnosti členov rozdelíte medzi šiestich

(ak je vás len 5, tak nie je problém). Vráťte sa a zídite dole výťahom. Nájdete tu miestnosť s tromi chodbičkami. V každej z nich vám vypíše na konci správy znaky: WHAT, AM, I. Toto miesto ešte raz navštívite. Nájdete tu aj obradnú helmu a amulet. Po východe na miesto „hlavnej chodby“ otvoríte dvere okolo ktorých prejdete a za sebou ich zavriete, pretože ide o vzduchovú chodbu. Otvorte ďalšie dvere a na mieste, kde je v podlahe diera, použite kryštál. Z diery vyskočí muž a povie vám kombináciu, pomocou ktorej nabijete batériu v chodbičkách so znakmi (I AM WHAT I AM). Po nabití batérie otvoríte ďalšie dvere vľavo. Môžete tu nájsť sekeru a po otvorení dverí zabočíte do chodbičky a na mieste „CP“ použijete poporadi „composite key plug“ a nabitú baterku „code battery“. Získate kľúč. Dostanete sa na „hlavnú chodbu“ a zabočíte do poslednej chodby.

Nachádzajú sa tu 4 dvere. Prvé, ktoré sú najbližšie, otvoríte pomocou Areagate card a na konci chodby použijete kľúč. Týmto ste deaktivovali ochranný systém pre vstup do rádioaktívnej zóny. Otvorte dve protistojace dvere a postavte sa pred hlavnú bránu do rádioaktívnej zóny. Zameria vás laser a môžete otvoriť bránu. Za ňou sa nachádzajú ďalšie dvere, ktoré otvoríte a na konci chodby použijete „mineral driller“ a potom výbušninu. Teraz rýchlo odíďte a za sebou zatvorte dvere. Nastane výbuch, ktorý otvorí cestu do rádioaktívnej zóny. Teraz nasleduje najťažšia časť tejto hry. Máte len 5 masiek a „v lepšom prípade“ 6 mužov. V položke PRIMARY VALUES je „vitality“.

Ide o stav člena. Ak je číslo vzhľadom na maximálnu vitalitu príliš nízke, tak zoberte masku niekomu z posádky a dajte ju tomu, kto šiel cez rádioaktívnu zónu bez nej. Takto postupujte krok za krokom, až kým sa nedostanete k šiestej maske. Prítom musíte ísť čo najkratšou cestou, pretože počet krokov je presne vymedzený. Ak pri záchrane chlapca spravíte o jeden krok viac, tak zomriete v útrobach bane!!!

Cestou môžete nájsť granátomet. Môžete ho zobrať, ale už nemáte rezervu jedného kroku navyše, keby ste sa pomýlili pri ceste ku chlapcovi. Optimálna cesta je vyznačená na mape. Po otvorení dverí na vašu vysilenú skupinu zaútočia „nightmares“. Ak ich porazíte, tak čo najkratšou cestou sa dostaňte ku dverám. Po otvorení dverí choďte na koniec chodby a tam bude chlapec. Teraz čo najrýchlejšie ho dopravte k MIRACHOVI v hornej miestnosti „medical cabinet“. Musíte ísť rýchlo a použiť čo najmenej krokov! Ak sa vám podarí dopraviť chlapca k MIRACHOVI, tak sa s ním porozprávajte. Môžete sa vydať na cestu do PEVNOSTI, ale stretnete sa ešte s veliteľom, ktorý na vás so svojimi mutantmi zaútočí. Ak ich porazíte, poďakuje sa vám Pearl Blood za záchranu jej syna a vyvedie vás k východu z bane. SMER PEVNOSTÍ.

Ak ste vstúpili do pevnosti, tak vás čaká ďalšia bitka. Je jedno, ktorým smerom sa vydáte. Aj tak si vás nájdú. Ak ste tento súboj vyhrali, tak na zemi

ostane kľúč „Commanding Hall key“, ktorý použijete do dverí pred „Commanding Hall“ - veliteľskou miestnosťou.

Network stanicu nájdete v slepej chodbe, pričom vám pri ceste k nej bude v informačnom riadku vypisovať písmená, ktoré znamenajú kód.

Sú to „M“, „U“, „R“, „D“, „E“, „R“ - „MURDER“. Po prilgovaní zadajte kód a prečítajte súbory. Dozviete sa, že na to, aby ste mohli vstúpiť do tajnej veže na vrchu, potrebujete získať Guardian - energetickú hviezdu a zabíť Lorda Daletha. Dvere, ktoré sa dajú otvoriť, otvoríte. Za nimi sú ďalšie a po ich otvorení nastane ďalší súboj. Po súboji ostanú granáty a „audiocard“, ktorú musíte nabiť vo veliteľskej miestnosti podľa kódu v Security update. Nabite ju a môžete vstúpiť do „Security chamber“. Pred vami aj za vami sa zavru dvere a vy musíte použiť kartu so zodpovedajúcim kódom pri dverách s tým istým kódom (01071973). Ak kód nesúhlasí, tak zahyniete.

Ak ste úspešne otvorili dvere nasleduje vo veľkej miestnosti súboj s čarodějníkmi. Po súboji ostanú nože a kľúč „Chamber key“. Týmto kľúčom otvoríte dvere „K“ a po niekoľkých kľukatých chodbách sa dostanete k Lordovi Dalethovi. Ak ho porazíte, tak zoberte meč a „laboratory key“. Použijete ho v laboratóriu a dnu nájdete „DNA sampler unit“. Pomocou tohto zariadenia zoberte vzorku z mŕtvoly Lorda Daletha. Pri odchode Lord ozriete a vy s ním musíte zasa bojovať.

Po boji sa vyberte k DNA zámku v miestnosti, kde ste porazili čarodějníka. Do zámku použijete „sampler unit“ s DNA vzorkou a dvere sa otvoria. Vo vnútri nájdete „guardiana“ - energetickú hviezdu. Zoberte ho a môžete sa vydať do veže „TOWER“.

V prvej miestnosti veže nájdete 5 dverí. Ak sa priblížite k ľavým, tak sa tam objaví slúžka Lorda Neona. Odvedie vás do hostovskej izby a prikáže vám nevychádzať. Pred miestnosťou, kde sa nachádzate, sú stráže. Ak budete 3 x po sebe chcieť odísť, tak na tretí krát ich môžete napadnúť. Po súboji so strážami pootvárajte všetky dvere so symbolom oka a nájdete lístok s nápisom „SPIRIT“, bumerang, obrúčky a polomŕtveho muža. Keď mu pomôžete, tak vám prezradí svoj príbeh a poprosí vás o nájdienie jeho „polprint“ kľúča. Ak sa opýtate na Netcode, prezradí vám kód „SPIRIT“ - lístoček, ktorý ste našli.

Po prilgovaní na network prečítajte BIO-NEC.report, Palmlock.doc. Ak pôjdete na opačnú stranu, dorazíte do priestrannej miestnosti s tromi dverami a jedným výťahom.

Stena pri prvých dverách je priechodná. Prejdite ňou a zídite miestnym výťahom dolu, po pár krokoch sa stretnete s Chymerou - slúžkou Lorda Neona. Ak vyhráte súboj, tak nájdete 4 chodby s „polprint“ kľúčmi (ide o odtlačky ruky), náhrdelník a kľúč k dverám v labyrinte výťahov. V tretej chodbe je odtlačok zraneného muža v hornej miestnosti. Odnesť mu ho a on ho aktivuje. Výťahom v „gathering room“ sa dostanete pred výťah do labyrintu výťahov. Teraz choďte stále rovno cez výťahy až dorazíte pred dvere. Použijete kľúč od Chymery a dvere sa otvoria.

Teraz sa nachádzate v pravom labyrinte. Podľa mapy alebo podľa vlastného úsudku sa dostanete k dvom protistojacim dverám. Otvorte hocikoľvek z nich a do diery v stene vložte aktivovaný „polprint key“.

Dvere, ktoré sa nedali otvoriť už otvoríte a dnu nájdete príšeru „creature“, ktorá na vás zaútočí. Po jej porazení sa k vám prihovorí muž a povie vám, kde sa nachádza Lord Neon a vládcu - nenarodené embryo „UNBORN“.

Sú v hore na „NW“ - !!! ENTER VULCANO !!!

Po vchode do Vulcana sa zjaví palác Zla a nenarodeného embrya - Unborn. Očarený palácom kliknite na MOVEMENT a zjaví sa vám aktivovaný Guardian. Vysielá obrovské množstvo energie, ktorá vyvolá súboj medzi vami a Neonom. Po jeho zničení sa objaví „Chaos Embryo“ - nenarodený pôvodca všetkého zla. Ak ho úspešne zničíte, tak ste zachránili svet od vlády zla a môžete byť spokojný... - záver si vychutnajte sami!!!

POZOR! - pri posledných dvoch bitkách doporučujem používať „PSI bumerang“, pretože klasické zbrane ako sú pušky či granátometry nie sú na tieto príšery účinné. Tieto príšery útočia len súčasnými a preto pri súboji nestojte tesne vedľa seba!!!

# RECENZIA



GREMLIN

Tí z Vás, ktorí čítajú BIT pravidelne, si možno spomenú na recenziu hry SPACE HULK uvedenú v čísle 2/94. Mój kolega z redakcie YVES ju vtedy prirovnával k hre SPACE CRUSADE a SPACE HULK z toho vyšiel jednoznačne lepšie. Nedávno firma Gremlin Lid dokončila druhé pokračovanie s názvom SPACE CRUSADE 2 a preto sa pozrieme, ako vyjde z porovňovania táto hra.

Hneď na prvý pohľad je zrejmé, že hra v podstate vychádza z prvej časti a odlišuje sa len niekoľkými drobnými vylepšeniami. Čo je na hre skutočne úplne nové, je samozrejme hromada nových misií a možnosť dohrať veľkého množstva ďalších zo špeciálneho data disku.

Na začiatku si hráč môže vybrať komando, s ktorým podstúpi neútočný boj s vesmírnymi votrelecami. Na výber má z troch rôznych komand, ktoré sa podstatne odlišujú iba farbou skafandrov (červená, žltá, modrá), aby sa dali na prvý pohľad dobre rozoznať. Výhodou je, že si môže vybrať aj viacej komand ako jedno, z čoho



# SPACE CRUSADE



zjednodušené zase až príliš, zistiť takto iba polohu nepriateľa. Radar teda nevie rozlíšiť, o aký druh votrelecov sa jedná. Nerozliší od seba dokonca ani dospelých votrelecov a ich zárodočné štádiá (vajčička). Počas jedného kroku sa môže každý člen komanda len raz presúvať a raz útočiť. Ak hráč urobí príslušné kroky so všetkými vojakmi, odovzdá poslednou ikonou riadenie počítaču (nasledujúcemu hráčovi). Aby som nezabudol, veľmi dôležitá je možnosť diaľkového ovládania dverí. Okrem otvárania nepreskúmaných miestností a uzatvárania už vyčistených priestorov lode som prišiel na jej ďalšie praktické využitie. Dvere sa totiž dajú používať na úspešné ničenie votrelecov. Stačí v miestach, kde je ich najväčšia koncentrácia pootvárať zopár dverí vedúcich k pozemšťanom. Niektorý z votrelecov sa pri napredovaní s najväčšou pravdepodobnosťou zastaví v ráme dverí. Vtedy stačí dvere zatvoriť a ich masívny hydraulický mechanizmus rúľeho mimozemšťana prste rozpučí. Tento spôsob likvidácie mimozemšťanov funguje spoľahlivejšie, než akýkoľvek laser a navyše šetrí muníciu.

Najväčšiu časť obrazovky pri hre zaberá pôdorysný pohľad na výrez paluby lode, kde hráč vidí pohyb svojho komanda a nepriateľov. Týmto výrezom možno ľubovoľne pohybovať. V pravej časti je pre lepší prehľad navyše zmenšený celkový pohľad na kozmickú loď. Hráč si môže okrem toho hlavný pohľad kedykoľvek prepnúť na trojrozmerné zobrazovanie. 3D pohľad sa zobrazí automaticky aj v prípade útoku, alebo obrany. Čo sa mi však na hre páčilo asi najmenej, je veľmi neprehľadný spôsob vyhodnocovania súbojov, založený na generovaní akýchsi náhodných čísel.

Uloha hráča je po predchádzajúcich riadkoch zrejme už asi každému. Musí pomocou svojho komanda vyčistiť kozmickú loď od všetkých mimozemšťanov a potom sa vrátiť na štartovnú pozíciu. Ak sa mu to podarí, zvíťazil a môže si vybrať novú misiu.

Na záver musím priznať, že ani SPACE CRUSADE 2 neposkytuje taký komfort ovládania ako SPACE HULK. Chýbala mi tu hlavne možnosť naprogramovania jednotlivých členov komanda. Napriek tomu túto výbornú strategickú hru odporúčam na dlhé zimné večery hlavne odporcom prudkých pohybov s joystickom.

-luis-



vyplývajú tieto tri ďalšie možnosti hry: 1) Hra jedného hráča s viacerými komandami naraz (s dvomi alebo tromi); 2) Hra viacerých hráčov spolu proti votrelecovi (počítaču); 3) Hra viacerých hráčov spolu proti votrelecovi i proti sebe. Poslednú možnosť síce príliš neodporúčam, pretože zničenie samotných votrelecov je dostatočný problém, no niektorí zvlášť fanatickí terminátori ju možno využijú.

No ale poďme pekne ďalej. Komando (komanda) má hráč už vybrané a čo ďalej? Ďalej je treba vybrať si misiu, ktorú bude komando špeciálnych vesmírnych vojakov plniť. V základnom menu sa ponúka takéhoto misíí 12, pričom pri každej z nich je stručne uvedený jej cieľ a minimálny počet bodov, ktorý v nej treba dosiahnuť, aby sa mohla rútať ako úspešná. Potom už nasleduje výsledok komanda do kozmickej lode, ktorú treba vyčistiť od nevítaných návštevníkov.

Komando sa skladá z veliteľa, ktorý má kvalitnejší skafander a spravidla aj lepšie zbrane a zo štyroch rádových vojakov (mariňákov). Hra je ponímaná ako strategická (vzdialene pripomína známy LASER SQUAD) a preto sa hrá na ťahy. To znamená, že striedavo ťahá hráč (hráči) a počítač. Prvým krokom, ktorý je treba urobiť, je kliknutie kurzorom na ľubovoľného člena komanda. Akonáhle to hráč urobí, aktivujú sa ikony na jeho riadenie. Ich význam zľava doprava je nasledovný: CHÓDZA, STŘELBA, ÚTOK „NA BODÁK“, ÚSTUP, POUŽITIE PREDMETOV, OVLÁDANIE DVERÍ, KONIEC KROKU. Prvé tri ikony sa vzťahujú len na poľička, ktoré po ich aktivácii počítac vysvietí. To znamená, že len na ne možno najďalej dôjsť či dostreliť (ak je na nich votrelec). Útok „na bodák“ možno samozrejme na votreca robiť len z bezprostrednej blízkosti, teda zo susedného poľička. Ďalšia ikona sa vzťahuje na predmety (granát, bomba, lekárnica), ktoré má vojak pri sebe. Veľmi dôležitou súčasťou výstroja komanda je osobný radar. Realita hry je totiž založená na tom, že hráč vidí len tých nepriateľov, ktorých by skutočne mohli vidieť zo svojich pozícií členovia komanda. Znamená to, že ak komando vchádza do dosiaľ nepreskúmanej miestnosti, pred vstupom do nej nevie, či sa vnútri nachádza desať nepriateľov, alebo ani jeden. Tento fakt hre veľmi pridáva na dramatickosť. Aby však úloha nebola neúnosne ťažká, je možné radarom „presvietiť“ najbližší okruh okolo vojaka a zistiť, či sa tu nenachádzajú nejakí votrelec. Aby to však hráč nemal

CELKOVÝ DOJEM 80%

AMIGA 500/600  
ATARI ST





# NICK FALDOS

## CHAMPIONSHIP

# GOLF

REALITY 3



Golf je hra, ktorá u nás nie je veľmi rozšírená (tým pravdaže myslím skutočný golf, nie rôzne míni, mikro a iné nepodarené zjednodušeniny golflu). Jeden z mojich dobrých priateľov dokonca ako malý považoval golf za jedno z „panských huncútstiev“, ako sa on vyjadroval. Zrúko pravdy na tom však naozaj je. Keď niekedy na prelome storočí golf v Anglicku vznikol, bol naozaj výhradnou doménou šľachticov a bohatších vrstiev obyvateľstva. Od tých čias sa (hlavne v Anglicku) toho veľa zmenilo a golf je dnes masovým športom so svojimi známymi hviezdami a veľkou obcou fanúšikov. Z Anglicka sa postupne rozšíril do celého sveta a napokon sa dostal dokonca aj k nám. No napriek tomu, že dnes máme i na Slovensku a v Čechách niekoľko obstojných golfových ihrísk, o masovom rozšírení u nás nemožno hovoriť a zdá sa, že v najbližšej dobe ani nie podobného nehrozí. Nuž iný kraj, iný mrav a preto sa mi pekne vrátne do krajiny, kde golf patrí medzi kráľovské športy a kde sa hraju množstvo známych šampionátov. Medzi najznámejšie z nich patrí šampionát NICKA FALDOSa, ktorý si vzali za predlohu tvorcí rovnomennej hry.

N.F.C.H.G. je už tretím kvalitným golflom, ktorý v poslednej dobe vznikol v dielňach anglických softwarových firm. Prvé dva INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP a RYDER CUP má „na svedomí“ firma OCEAN. Už po zbežnom pohľade na hru možno povedať, že N.F.C.H.G. za nimi v ničom nezaostáva, ba dokonca má i niektoré vlastnosti, ktoré predchádzajúcim dvom golflom chýbajú.

Hra sa začína, ako to už u podobných simulátorov športu býva, množstvom rozličných menu, v ktorých si možno navoliť takmer všetko od výmyslu sveta. Z grafickej a estetickéj stránky je

dôležitá voľba ročného obdobia. Možno si vybrať, či sa šampionát bude hrať na jar, v lete, alebo v zime (zrejme toho o golfe viem naozaj málo, pretože som si vždy myslel, že ide o vyložené sezónny šport, ktorý sa v zime hrať nedá). Z praktickej stránky je podstatný hlavne výber palice, s ktorými sa neskôr bude hrať. Priaznivcov golflu, ale i začiatočníkov iste poteší možnosť tréningu, pri ktorom vám radí samotný NICK FALDOS. Keďže ste však všetci zvedaví hlavne na hru samotnú, poďme priamo k nej.

Prvým krokom je vyber profilhráča a už spomínaný výber palice. Veľmi pozitívne je, že si môžeme vybrať iba o tri palice menej ako je ich celkový počet. Palice sú drevené, kovové a špeciálne „dorážačky“ na koncovky. Keď máme tieto voľby uskutočnené, začína sa samotná hra.

Prvé golfové ihrisko, kde sa bude hrať, je známy ROYAL PALMS, ktorý sa nachádza na anglickej riviére. Toto ihrisko je veľmi populárne, veď bolo založené kráľovským dekrétom už v roku 1926.

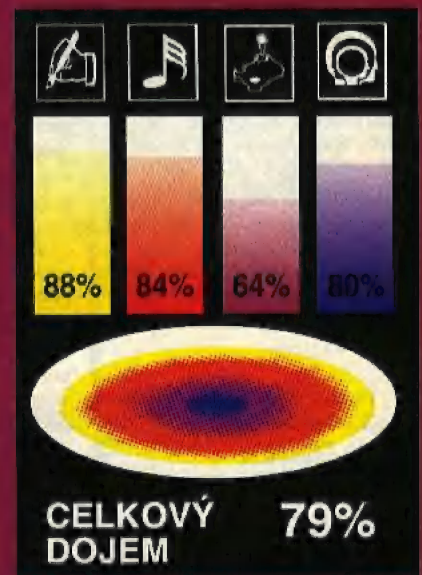
Po stručnom oboznámení sa s miestom, sa už hráč ocitá priamo v akcii pred loptičkou a s golfovou palicou v ruke. Prvé, čo vás iste zarazí, je veľmi realistické stvárnenie krajiny. Sú v nej stromy, kopce, kriky, domy, jazierka a iné rekvizity, ktoré patria ku klasickému anglickému vidieku. Dojem reality dovršuje zvuková kulisa pozostávajúca zo zvukov vtáctva a cvrčkov. Toto je skutočne veľmi pozitívna stránka hry. Realita ide až tak ďaleko, že loptička sa inak chová v tráve a inak v piesku (ako sa chová vo vode sa mi našťastie zistiť nepodarilo). Dostal loptičku von z piesku mne osobne robilo najväčšie problémy. Tvorcovia hry mysleli skutočne aj na tie najmenšie detaily. Skoro som neuveril, keď sa mi podarilo loptičku napáliť do koruny stromu a loptička sa nielenže od nej odrazila s typickým zvukom úderu do dreva, ale zo stromu zároveň s ňou spadla aj spríska listia.

Rôzne pull down menu, ktoré sú počas hry nevyhnutné, sú riešené tiež veľmi elegantne, napríklad palicu si môže hráč vymeniť kedykoľvek počas hry jednoduchým zafixovaním kurzora za ľavý okraj obrazovky. Podobne si na pravej strane môže pozrieť mapku ihriska, na ktorej je vyznačené i prúdenie vetrov.

Jedinou slabou stránkou celého programu sa mi javilo samotné ovládanie. Či už som hru ovládal joystickom alebo myšou, mal som veľký

problém loptičku vôbec odpáliť ďalej ako niekoľko yardov od východnej polohy. Po dvojhodinovom tréningu som už síce strieľal celkom obstojne, ale ešte aj stedy sa mi často stávalo, že som palicou prosto zarýl do zeme. Chápem, že sa autori snažili obtiažnosť hry priblížiť skutočnému golflu, ale uznajte, udieraj skutočnou palicou do skutočnej loptičky alebo zbesilo mačkať palbu joysticku či tlačítko myši sú predsa len dve podstatne rozdielne veci. Nebyť tohoto jedného nedostatku, ktorý výrazne znižuje hrateľnosť, zaslužil by si N.F.C.H.G. oveľa vyššie hodnotenie.

-Luis-



AMIGA 500/600  
ATARI ST



# LUCASARTS OPUSTIL U.S.GOLD, VIRGINU TO VYŠLO! PRVÝ ANGLICKÝ EROTICKÝ ČASOPIS NA CD-ROM MÁ ÚSPECH WING COMMANDER 3 NA CD-ROM BUDE HITOM VIANOČ

★ Americká firma LUCASARTS ENTERTAINMENT doteraz spolupracovala s U.S. Goldom, ktorý pre nich pracoval ako dealer pre Európu. Od júna 94 to neplatí, pretože exkluzívnu zmluvu na distribúciu hier od Lucasartsu podpísali Američania s firmou VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (VIE). Tento prestup znamená ďalší posun VIRGIN smerom hore. Pripomínam, že s VIRGIN už spolupracujú programátori SENSIBLE SOFTWARE, WESTWOOD STUDIOS, TRILOBYTE, CRYO, REVOLUTION, HUDSON SOFT a ARGONAUT. Zaiste so mnou budete súhlasiť, keď poviem, že je to hviezdna zostava. LUCASARTS momentálne pracujú na grafickej adventúre THE DIG, o ktorej vás budeme podrobne informovať neskôr. Prestup Lucasartsu je druhou najväčšou udalosťou svojho druhu od leta 1992, keď sa zlúčili ORIGIN s ELECTRONIC ARTS.

★ Ďalšou strielačkou série WING COMMANDER je WING ARMADA, ktorá konštruovaná na hru viacerých hráčov, ako iba jedného, napríklad cez modem alebo sieť. ELECTRONIC ARTS sa rozhodli zdraziť všetky nové produkty od ORIGINu na 50 libier, takže ich najnovšia hra WW1-WINGS OF GLORY bude za túto novú cenu.

★ TEAM 17 pracujú na simulátore bowlingu s názvom KING PIN. Prečo radšej na PC nepreviedú úspešnú strielačku PROJECT-X, to vedia iba oni sami.

★ DOMARK sa v poslednom čase presadil najmä so svojím futbalovým manažérom CHAMPIONSHIP MANAGER '93. DOMARK teraz predáva disketu s posezónnymi dátami, s ktorými je možný upgrade.

★ Ďalšia pinballová hra od 21ST CENTURY ENTERTAINMENT je PINBALL DELUXE, ktorý bude obsahovať stoly z PINBALL DREAMS 1 a 2 spolu s animovaným 3D úvodom. Všetko toto sa bude nachádzať iba na CD.

★ K množstvu futbalov pri príležitosti Majstrovstiev sveta vo futbale sa pridávajú aj Francúzi, konkrétne INFOGAMES. Ich produkt PLANET FOOTBALL

programuje úplne neznáma programátorská skupina Condor. Práca na systéme, ktorý v hre použili, trvala takmer dva roky, preto som na výsledok veľmi zvedavý. Možno budete prekvapení, keď vám poviem, že PLANET FOOTBALL má oveľa bližšie k ALONE IN THE DARK, ako k SENSIBLE SOCCER. Vektorové postavy futbalistov totiž viac pripomínajú túto akčnú hororovú adventúru. Vďaka tomuto štýlu grafiky sa podarila dosiahnuť vysoká rýchlosť simulácie futbalu.

★ Bill Gates, majiteľ Microsoftu, je momentálne druhým najbohatším mužom Ameriky. Je ním preto, lebo existuje MS-Windows, z ktorého sa mesačne predá na svete dva milióny kópií. Ťažko dnes nájdete počítač, ktorý by ste kúpili bez tohto grafického užívateľského prostredia. Keď však pri jednom nedávnom rozhovore s redaktorkou renomovaného amerického počítačového časopisu táto pani zvrtila reč na prehratý súd so STAC ELECTRONICS o STACKER, Bill Gates vstal a odišiel preč...

★ Ohromne zaujímavý nápad dostala jedna anglická firma, ktorá sa volá GALAXY PUBLICATIONS. Vydala prvý erotický časopis na CD-ROM! Tento časopis sa volá FIESTA a stojí 50 libier. Na jeho prevádzku potrebujete PC s CD-ROM a MS-Windows. Obsahuje až 2300 obrázkov nahých slečien, rôzne skladačky, krížovky, články, atď. Prvé číslo si kúpilo 215000 občanov Británie u svojich dealerov. Ako vidieť, aj nahé slečny pomôžu k rozvoju a všeobecnému rozšíreniu techniky kompaktných diskov.

★ Mnoho užívateľov UNIXu hovoriť: Zabudnite na DOS 7, GEM, OS/2 a WINDOWS, prejdite na LINUX. Je to lacný, ale veľmi kvalitný grafický systém podobný Windows, avšak s mnohými prednosťami. Hlavne ľudia okolo Internetu si ho veľmi obľúbili.

★ Veľmi dlho sa hovorilo, že šachový automat dokáže poraziť iba bežných amatérskych šachistov, ale nie veľmajstrov. Napriek tomu, že šachové automaty dokážu analyzovať milióny ťahov a kombinácií, na rozdiel od človeka sa zle učia. Od roku 1994 to však už neplatí. Šachový automat

FRITZ 2 je prevádzkovaný na procesore INTEL PENTIUM a súťaž s najlepšimi svetovými šachistami sponzoroval tiež Intel. A ako to celé dopadlo? Postupne na turnaji odpadávali KRAMNIK, ANAND, SHORT, GELFAND a nakoniec aj majster sveta KASPAROV. Šachový automat nad ním vyhral v play-off 4:1. FRITZ 2 dokáže analyzovať v jednej partii viac ťahov, ako človek za celý život. Takže opäť človek zostrojil niečo múrejšie, ako je on sám...

★ JON HARE, jeden z popredných manažérov firmy SENSIBLE SOFTWARE, sa v rozhovore s Edom Rickettsom vyjadril k problematike CD-ROM hier. Z rozhovoru vyberáme: 'Myslím si, že SAM&MAX, MYST, REBEL ASSAULT a kopa ďalších nestoja za nič. V živote som nevidel dobrú reálnu CD-ROM hru. CD-ROM mechaniky sú príliš pomalé a RAM je v počítačoch príliš malá. Okrem toho nedokážu súčasne doťahovať obraz i zvuk, ale iba jedno z nich. Na čo je to celé potom dobré?' JON HARE má nepochybné v mnohom pravdu, ale SENSIBLE SOFTWARE sa prispôsobili trendu a predávajú po vedzme CANNON FODDER aj na CD-ROM. Ako sami vravia, CD-ROM je pre nich nosič, ale hra je navrhovaná pre diskety, preto sa CD-ROM verzia nijako nelíši od disketovej. Každopádne ich nové hry, SENSIBLE GOLF a pokračovanie CANNON FODDERa, budú na trhu až na Vianoce. SENSIBLE SOFTWARE sa nikdy neponáhľajú. Niekedy im trvá aj dva roky, kým je hra natoľko kvalitná, že sú s ňou spokojní aj oni sami. Patrí im za to vďaka, pretože všetci máme radi kvalitu a nie tých, ktorí svoju prácu odfláknú. Mimochodom, viete, čo dokáže JONa HAREa najviac našťavať? Keď za ním príde nejaký novinár a opýta sa približne toto: 'Aké vylepšenia sa urobili do verzie pre Mega Drive?' Vtedy JON HARE zlostne odsekne: 'Prečo by sme do pekla mali niečo vylepšovať?' Po dvoch rokoch práce na niektorej hre sa naozaj takéto otázky zdajú hlúpe, veď za dva roky sa na tom firma riadne nadrela. 'A Megadrive nie je nič iné, iba ďalšia platforma, ďalší štandard, na ktorý je hra prevádzaná, nie vylepšovaná či nanovo vyvíjaná. Nie je dôvod, aby trebárs na Super NES bola lepšia verzia, ako

na Mega Drive.', uzatvára JON HARE.

★ Konečne, konečne, prichádza WING COMMANDER 3, avšak jedným dychom musím povedať, že iba na CD-ROM. Tento názov bol už veľakrát v časopisoch pertraktovaný, ale bohužiaľ vždy zle. Raz sa ním označoval WING COMMANDER ACADEMY, inokedy PRIVATEER, podľa toho, ktorá z týchto hier prichádzala na trh. Ani jedna z týchto hier, aj keď sú viac ako spoločice od WING COMMANDERa odvodené, jednoznačne nie sú tretím dielom WING COMMANDERa. Prvá vec, ktorú o hre vieme, je dátum vydania a príchodu na trh - november 1994. WING COMMANDER 3 má rozhodne ambície stať sa hitom Vianoč tohto roka. WING COMMANDER 3 - HEARTS OF TIGER bude mať SUPER VGA grafiku a jednoduchú kreslenú animáciu bude nahradená filmovanými hercami, čiže samplovaným videom. V bojových sekvenciách to budú perfektne animované rakety a nech vás neprekvapí koľko zaplatili v Hollywoode hercom a producent-skému tímu za ich výkony. Sú to rovné 2 milióny dolárov. Celý projekt WC 3 bude stáť približne štyri milióny dolárov, čo v histórii nemá obdobie. A akých hercov pre projekt angažovali? MALCOLM MCDOWELL hrá admirála Tolwyna a hrá vo filmoch Clockwork Orange, O Lucky Man!, The Player. JOHN RHYS-DAVIES hrá starého pilota Paladina. Má už za sebou účinkovanie vo všetkých troch dieloch Indiana Jonesa, v bondovke The Living Daylights, ako aj vo filmoch Firewalker a King Solomon's Mines. THOMAS F. WILSON je tejto hre známy pilot prezývaný Maniac. Mohli sme ho už vidieť v Back to the Future. MARK HAMILL je hlavným hrdinom WC3, ktorý sa volá Blair. Inak je známy zo Starwars Trilogy, Slipstream a Sleepwalkers. TIM CURRY nebude vizuálne viditeľný, ale jeho hlas počuť budeme. Prepožičal ho princovi Trakathovi, veliteľovi Killrathov. Inak jeho meno nájdeme pod filmami The Rocky Horror Picture Show a The Hunt for Red October. GINGER LYNN ALLEN hrá mechaniku Rachel. V minulosti točila pornofilmy. Vidieť sme ju mohli aj v NYPD Blue, Whore, Young Guns 2 a Leather Jackets.





## FORMULA ONE GRAND PRIX

MICROPROSE

Firmu Microprose ako lidera v oblasti simulátorov všetkého druhu zrejme predstavovať nikomu nemusím. Ak by však predsa o nej dosiaľ niektorí nepočuli, potom vedzte, že asi neexistuje žiadny druh približovadla, o ktorého simuláciu by sa táto firma nepokúsila. Bokom preto nemohli zostať ani preteky automobilov FORMULA 1. Hra začína množstvom menu a submenu, sprevádzaných výbornou hudbou, v ktorých je možné nastaviť takmer všetko. Programátori však pamätali aj na ne-



PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 90%

## VROOM

LANKHOR SOFTWARE

Ďalší zaujímavý simulátor závodov Formule 1 je VROOM (čítaj 'vrúm' - názov je odvodený od zvuku motora "vroooooom!"). Pohľad pri jazde je riešený obdobne ako u predošlých pretekov F1. Takémuto pohľadu ja osobne dávam prednosť pred pohľadom rôznych pseudosimulátorov, v ktorých jazdec pred svojim autom na svoje veľké počudovanie môže vidieť celý svoj automobil. Nechýbajú ani praktické spätné zrkadlička, len sú asi o polovicu menšie. Radenie rýchlostí vo vozidle je riešené pomocou ručnej prevodovky, ktorá je simulovaná palbou na joysticku. Pri najvyššom prevodovom stupni sa dá dosiahnuť rýchlosť zrovnateľná so skutočným zá-

vodným automobilom. Po náraze do súperovho vozidla alebo do prekážky pri ceste sa rýchlosť zníži na minimum a treba sa opäť rozbiehať z „jedničky“. Pri náraze je pomerne verne simulovaný zvuk havárie a je dokonca vidieť koleso odletujúce z hráčovho vozidla. Prvá sa tentokrát jazdí GRAND PRIX Japonska pri Fuji Jame. Aj keď Vroom zďaleka nedosahuje kvality hry F1GP, pre jednoduchšie ovládanie poskytnete menej náročnému hráčovi iste hodiny kvalitnej jazdy.

AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 70%



## KILLERBALL

MICROIDS

O tom, že brutalita a násilie nemusia byť výhradnou doménou akčných hier (tzv. strielačiek), svedčí nasledujúca hra. Ide v nej o



kollektívny loptový (preto ten BALL = lopta) šport budúcnosti, v ktorom je dovolené používať hrubé násilie (preto ten KILLER = zabijak). Tento šport sa hrá na kruhovom ihrisku v tvare širokého prstenca, na ktorom hráči jazdia dokola na kolieskových korčuľiach. Hrajú dva tímy, pričom každý z nich má 5 hráčov. Hrá sa s ocelovou guľou podobnej veľkosti ako

je na vrhanie. Cieľom oboch mužstiev je udržať guľu po celé jedno kolo a potom ju vhodiť do súperovej brány. Bránu tvorí vlastne otvor v obvodovej stene hracej plochy, označený súperovou farbou. Guľa sa na začiatku zápasu vystrelí na ihrisko špeciálnym vhadzovacím zariadením a až potom začína tá pravá mela. Hráči môžu používať pri snahe získať guľu ľubovoľné zákroky, ako je podtrhávajúce, kopanie či údery pästou. V prípade, že je niektorý z hráčov ťažko zranený, jeho mužstvo má proste smolu. Hráča odnesú z hracej plochy preč a už ho nikto nepríde nahradiť. Nuž čo, tu vyhráva len silnejší.

AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 72%

## TV SPORTS: BOXING



Box je ďalším športom z kolekcie „televíznych športov“ od Cinemaware. Začiatok programu, ovcený veľkým množstvom rôznych menu, dáva tušiť, že pôjde o pomerne dobrú hru. Medzi iným tu možno nastaviť či bude hrať hráč proti hráčovi alebo hráč proti počítaču, čo je už takmer bežná možnosť u obdobjných hier. Zaujímavá je však voľba, pri ktorej oboch boxerov ovláda počítač, teda akási demonštrácia možnosti hry. Samozrejme je nastavenie druhu zápasu. Môže ísť o tréning, bežný zápas (počet kôl možno tiež nastaviť) alebo exhibíciu. Programátori išli dokonca v snahe výjsť hráčovi v ústrety tak ďaleko, že si nielen môže vybrať boxera, s

ktorým bude zápasíť, ale v prípade, že mu žiadny z ponúknutých nevyhovuje, môže si nadefinovať svojho vlastného boxera. Hra je prevedená v dvoch pohľadoch. Pokiaľ sa boxer nedostanú k sebe, je ring vidieť z vrchu, teda v pôdoryse. Akonáhle sa však začnú biť, ihneď sa prepne na detailný bočný pohľad, v ktorom je borcov vidieť od pásu hore. Po vyhnanom zápase nesmie chýbať ani obligátne zdvihnutie víťazovej pravačky rozhodcom.

AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 55%

# AIR COMBAT CLASSIC

LUCASARTS

Tentokrát tému rubriky v podstate zvolila firma LUCASARTS, keďže na trh uviedla reedíciu troch starých leteckých simulátorov zo svojej produkcie v jednom balení a za cenu jednej hry. Napodobnila tým firmu Microprose, ktorá podobné fahy robila so svojimi staršími simulátormi.

V podstate aj keď neprináša

RAM, môže akurát závidieť svojim bohatším kamarátom. Práve takýchto majiteľov starších počítačov prichod lacných starších hier znovu na trh zaiste poteší. Hry, s ktorými teraz prichádza na trh Lucasarts, fungujú na XT aj 286 a dokonca ani nevyžadujú grafickú kartu VGA. Postačí im aj CGA, alebo EGA karta či monitor. Komplet AIR COMBAT CLASSIC obsahuje tri hry, ktoré by som chronologicky zoradil takto: BATTLEHAWKS (1988), THEIR FINEST HOUR: BATT-

že to nie je potrebné. V prvom rade všetky tri hry sú z väčšej časti dielom jedného človeka menom LAWRENCE HOLLAND. Tento autor mal o leteckých simulátoroch svoje predstavy a dôsledne ich vo všetkých troch hrách realizoval. Tieto predstavy by sa dali zhrnúť do niekoľkých bodov:

Množstvo lietadiel: všade okolo nás lieta veľa nepriateľských stíhačiek či bombardérov, prípadne spojeneckých lietadiel. Každé lietadlo má svoj kurz a osobitným spôsobom manévruje. Rovnako my máme pred misiou možnosť výberu z viacerých lietadiel, pričom každé má iný panel, iné množstvo pohľadov, inú výzbroj, iné letové vlastnosti.



BATTLE OF BRITAIN už podporuje VGA kartu aj zvukovú kartu AdLib. Aj keď táto hra vyšla iba rok po BATTLEHAWK, vyzera podstatne lepšie a modernejšie. SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE nemá od BATTLE OF BRITAIN ďaleko, pretože je to druhý diel tej istej hry. Pribudli tu nové lietadlá, nové scenáre a hra je obohatená o nové hudby. Aj táto hra podporuje jedine zvukovú kartu AdLib.

AIR COMBAT CLASSIC je veľmi vydarená kolekcia, pretože obsahuje najúspešnejšie letecké simulátory z histórie Lucasartsu. Pre majiteľov starších počítačov predstavuje optimálnu voľbu vďaka minimálnym nárokom na hardware. Treba akurát mať myš alebo joystick, pretože ovládanie pomocou klávesnice nie je citlivé...

- yves -



pre nás nič nové, tento počin Lucasartsu schvaľujem. Veď nie každý má doma výkonný počítač DX-2/66MHz s local-busovou kartou, čo je zostava, ktorá (ktovíe dokedy?) na súčasné hry býva odporúčaná. Minimálny systém na spustenie súčasných hier je 386 a 4MB RAM, takže ak niekto má napríklad 286 s 2MB

LE OF BRITAIN (1989) a SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (1991). Najstaršia hra z kolekcie má teda 6 rokov a najmladšia 3.

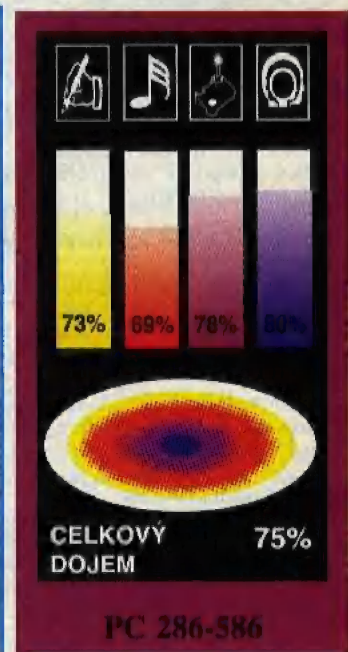
Pôvodne som mal v úmysle o každej hre napísať osobitnú recenziu a osobitné hodnotenie, ale nakoniec som pri testovaní zistil,



Množstvo scenárov: Na výber máme mnoho scenárov, takže si môžeme vybrať buď jeden z nich, alebo celú kampaň. V scenároch nie je kladený dôraz na štartovanie a pristávanie, ale skôr na strelbu a orientáciu podľa mapy.

Množstvo pohľadov: Aby sme nemuseli s bombardérom manévrovať, môžeme si prepínať množstvo pohľadov. Každý z nich má výhľad do iného smeru a v niektorých je aj ďalší kanón. Môžeme z neho strieľať manuálne, alebo po odchode odtiaľ necháme pracovať automatického strelca.

BATTLEHAWK je najstaršia hra z celej kolekcie a preto neprevkápí, že podporuje maximálne EGA kartu a nepodporuje žiadne zvukové karty, okrem PC speakera, ktorý kartou nie je.



### DOMÁCA

V niekoľkých predošlých lekciami sme si ukázali, ako sa dajú robiť rôzne komprimačné a dekomprimačné rutinky. Všetky tieto rutinky mali jednu spoločnú vlastnosť - ako informáciu identifikujúcu počet skomprimovaných bajtov používali jeden špeciálne určený bajt, odborné nazvaný „značkový bajt“.

Komprimácia použíajúca značkový bajt, má dve určité nevýhody. Prvá spočíva v tom, že do skomprimovaného bloku treba namiesto každého samostatného značkového bajtu v zdrojovom bloku uložiť informáciu identifikujúcu počet, potom ten počet (v našom prípade to bude 1) a na koniec samotný bajt. Ak sa takéto značkové bajty vyskytujú v zdrojovom bloku príliš často, potom sa dĺžka skomprimovaného bloku značne natáhuje. Dá sa tomu pomôcť tak, že ešte pred začatím komprimácie spočítame jednotlivé výskytu bajtov - koľkokrát sa ktorý bajt nachádza v zdrojovom bloku a ako značkový bajt vyberieme ten, ktorý sa vyskytuje najmenej často.

A práve v tom spočíva druhá nevýhoda - potrebujeme pred komprimáciou poznať tento bajt. Pokiaľ máme celý zdrojový blok naraz v pamäti, nie je problém bajty spočítať. Lenže nie vždy môžeme mať celý neskompimovaný blok v pamäti k dispozícii. Typickým príkladom sú magnetofónové kopirovacie programy s komprimáciou na ZX Spektre alebo iných počítačoch. Na začiatku loadovania bloku do pamäti ešte nevieme, aký bude dlhý a či sa nám celý zmestí do pamäti, preto musíme blok komprimovať priebežne, ako nám prichádzajú bajty z pásky. Lenže na začiatku tiež nevieme, ktorý bajt sa bude v bloku vyskytovať najmenej, aby by sme ho mohli použiť ako značkový.

Jedným z možných riešení tohto problému je, informáciu identifikujúcu počet, použiť namiesto konkrétnej hodnoty dákeho bajtu, dva za sebou idúce rovnaké bajty. Komprimačná rutinka bude potom pracovať tak, že bude postupne ukladať zo zdrojového neskompimovaného bloku bajty do skomprimovaného cieľového bloku. Akonáhle uloží dva za sebou idúce rovnaké bajty, bude predpokladať, že za týmito dvomi bajtami sa ešte nachádza viac bajtov s takouto hodnotou a preto ich už nebude ukladať ale ich spočíta a až ich počet uloží do skomprimovaného bloku. Dekomprimačná rutinka bude pracovať podobne - bude bajty presúvať zo skomprimovaného bloku do neskompimovaného, ale ak uloží dva za sebou idúce rovnaké bajty, bude predpokladať, že ďalší bajt vyjadruje počet, koľko ešte bude týchto bajtov.

V komprimačnej rutinke treba ošetriť dva krajné prípady. V prvom prípade môže nastať taká situácia, že v zdrojovom bloku sa nachádzajú za sebou rovnaké bajty iba dva. Počet nasledujúcich bajtov, rovnakých ako tie dva, je tým pádom nulový. Preto musí komprimačná rutinka vedieť ošetriť tento prípad. Druhý prípad, ktorý treba ošetriť nastane vtedy, ak počet bajtov rovnakých, ako tie dva, presahuje číslo zobraziteľné v jednom bajte (255). Vtedy bude rozumné, ak do skomprimovaného bloku zapíšeme ako počet číslo 255 a na bajte, ktorý sme už nezaráтали do tohto počtu spustíme celý komprimačný algoritmus od začiatku.

Malý príklad na ozrejmienie: Ak sa v pôvodnom bloku bude nachádzať niečo takéto:

```
77 22 22 55 88 88 88 ... (400 bajtov 88)... 88 88 88 66
```

potom sa vo výslednom skomprimovanom bloku budú nachádzať takéto bajty:

```
77 22 22 0 55 88 88 255 88 88 141 66
```

Hodnota 0 tu teraz teda neznamená 256 ako v minulej rutinke, ale skutočnú nulu. S tým musíme počítať pri tvorbe dekomprimačnej rutinky.

;Komprimačná rutinka

```
ld hl,#4000      začiatková adresa bloku
ld de,#8000      kam ukladať skomprimovaný blok
ld bc,#1b00      dĺžka bloku
rec             vezmeme prvý bajt (na porovnanie)
ld a,(hl)       preniesieme ho do skomprimovaného
ldi            bloku
```

```
nekom          ret po      ak sme už preniesli všetko, návrat
               cp (hl)     porovnáme, či bajt je taký istý ako
               ld a,(hl)    predošlý
               ldi          vezmeme bajt (kvôli porovnaniu
                           s ďalším)
               ldi          preniesieme ho do skomprimovaného
                           bloku
               jr nz,nekom  ak sme už preniesli všetko, návrat
                           ak boli bajty nerovnaké,
                           ostávame v slučke
komzac         ld xh,#00    inicializácia počítadla rovnakých bajtov
               cpi         nasleduje ešte taký istý bajt ?
               jr nz,komend  ak nie, tak koniec rátania rovnakých
                           bajtov
               jp po,komstp  ak sme už vyčerpali celý blok, koniec
               inc xh       zväčšenie počítadla rovnakých bajtov
               jr nz,komzac  ak ešte nepretieklo, počítame ďalej
                           v slučke
               dec xh       korekcie hodnôt v prípade pretečenia
               dec hl
               inc bc
komend         call komstp  uloženie stavu počítadla do skompr.
                           bloku
                           a pokračujeme znovu od začiatku
komstp         jr rec       podprogram na uloženie stavu
               ld a,xh      počítadla do výsledného
               ld (de),a    skomprimovaného bloku
               inc de
               ret
```

;Dekomprimačná rutinka

```
ld hl,#8000     kde je uložený skomprimovaný blok
ld de,#4000     začiatková adresa bloku
ld bc,#1b00     dĺžka neskompimovaného bloku
play           ld a,(hl)    vezmeme prvý bajt (na porovnanie)
               ldi          preniesieme ho do dekomprimovaného
                           bloku
nedek          ret po      ak sme už preniesli všetko, návrat
               cp (hl)     porovnáme, či bajt je taký istý,
                           ako predošlý
               ld a,(hl)    vezmeme bajt (kvôli porovnaniu
                           s ďalším)
               ldi          preniesieme ho do dekomprimovaného
                           bloku
               jr nz,nedek  ak sme už preniesli všetko, návrat
                           ak boli bajty nerovnaké, ostávame
                           v slučke
               ld a,(hl)    vezmeme hodnotu počítadla rovnakých
                           bajtov
dekom          inc hl       ukazovateľ na ďalší bajt
               or a         je počítadlo nulové ?
               jr z,play    ak áno, tak koniec ukladania rovnakých
                           bajtov
               dec hl       ukazovateľ presunieme na ten bajt,
                           ktorý sa v bloku nachádzal viackrát
               dec hl       presunieme tento bajt do dekompr.
               ldi          bloku
               ret po      ak sme už preniesli všetky, tak návrat
               dec a       zmenšenie počítadla
               jr dekom     a pokračujeme v ukladani bajtu
```

Na domácu úlohu skúste prísť na jeden maličký nedostatok komprimačnej metódy, ktorú používajú tieto naše rutinky. Tento nedostatok sme si už v tejto lekcii tak nenápadne a nepriamo spomenuli, takže by to nemal byť pre vás príliš veľký problém.

- busy -

### ÚLOHA

# REDAKCIA ČASOPISU **BIT** VYPISUJE KONKURZ NA MIESTO REDAKTORA ČASOPISU

## PODMIENKY:

- trvalé bydlisko v Bratislave
- ukončená základná (náhradná) vojenská služba
- vlastníctvo počítača PC alebo AMIGA
- široký prehľad v oblasti počítačových hier
- bezchybný písomný prejav (gramatický i slohový)

Za kvalitne odvedenú prácu ponúkame výhodné platové podmienky.

Svoje žiadosti doplnené o osobné údaje a stručný životopis zasielajte na adresu:

**ULTRASOFT, P.O.BOX 74,  
810 05 BRATISLAVA 15**

## STÁLE TRVÁ NÁŠ ZÁJEM O SPOLUPRÁCU S EXTERNÝMI PRISPIEVATEĽMI

Uprednostňujeme hlavne podrobné návody a mapy k zložitejším hram.

## HONORÁRE:

- 1 STRANA TEXTU A4 (v časopise) = 200,- Sk
- 1 STRANA MAPY ČB (v časopise) = 200,- Sk
- 1 STRANA MAPY F (v časopise) = 300,- Sk

Pre kontrolu uvádzame, že jedna strana časopisu sa rovná približne 3-om stranám normovaného rukopisu (60 znakov/riadok, 30 riadkov/strana) alebo 4 Kb textu v textovom editore.

Príspevky posielajte výhradne písané na stroji alebo počítači. Uprednostňujeme zasielanie na disketách vo formáte TEXT602 alebo ASCII s diakritikou (disketu vrátíme).

Musí ísť iba o pôvodné práce, preto Vás prosíme, aby ste nám neposielali návody a mapy opísané (xeroxované) z iných počítačových časopisov. Takéto príspevky nebudeme zásadne uverejňovať.

Príspevky posielajte na adresu:

**BIT,  
P.O.BOX 74,  
810 05 BRATISLAVA 15**

# SONG IN LINES



## ZÁZRKY V BASICU

Pokiaľ máte radi všeliaké grafické efekty, potom je tu pre vás nasledujúci program. Je to ukážka hlavného algoritmu kreslenia čiar použitého v známej sérii programov „SONG IN LINES“. Program je napísaný pre počítač ZX Spektrum, ale dá sa bez problémov prepísať aj na iné počítače.

```
10 REM 06.02 14.06.1994
20 OVER 0: INVERSE 0
30 INPUT "Pocet ciar:";c: LET x=23677: LET y=23678
40 INPUT "Mazanie ciar pomocou INVERSE ???(1=ano/0=nie)";m
50 RESTORE : DIM s(c,4): DIM d(3,4): IF NOT m THEN OVER 1
60 FOR a=1 TO 3: FOR b=1 TO 4: READ d(a,b): NEXT b: NEXT a
70 CLS : DATA 50,10,10,50,3,4,3,2,255,175,255,175
80 FOR a=1 TO c: FOR b=1 TO 4: LET s(a,b)=0: NEXT b: NEXT a
90 FOR a=1 TO c: INVERSE m: GO SUB 150: FOR b=1 TO 4
100 LET d(1,b)=d(1,b)+d(2,b)
110 IF d(1,b)>0 AND d(1,b)<d(3,b) THEN GO TO 130
120 LET d(2,b)=-d(2,b): LET d(1,b)=d(1,b)+2*d(2,b)
130 LET s(a,b)=d(1,b): NEXT b
140 INVERSE 0: GO SUB 150: NEXT a: GO TO 90
150 PLOT s(a,1),s(a,2): DRAW s(a,3)-PEEK x,s(a,4)-PEEK y
160 PLOT d(3,1)-s(a,1),s(a,2): DRAW d(3,3)-s(a,3)-PEEK x,s(a,4)-PEEK y
170 PLOT d(3,1)-s(a,1),d(3,2)-s(a,2): DRAW d(3,3)-s(a,3)-PEEK x,d(3,4)-s(a,4)-PEEK y
180 PLOT s(a,1),d(3,2)-s(a,2): DRAW s(a,3)-PEEK x,d(3,4)-s(a,4)-PEEK y
190 RETURN
```

Program sám o sebe ide pomerne pomaly. Je to dané najmä tým že veľmi veľkú časť celého času zaberajú rôzne výpočty a ošetrenia slučiek FOR NEXT. Komu sa chce, môže si tento program skompilovať. Pozor však na príkaz DIM s(c,4) na riadku 50. Niektoré kompilátory (našťastie nie všetky) totiž vyžadujú vopred poznať rozmery dimenzovaných premenných. V tom prípade dosadte namiesto premennej „c“ do tohto príkazu nejaké dostatočne veľké číslo (napr. 200). Potom by ste ale nemali pri spúšťaní skompilovaného programu zadávať väčší počet čiar ako toto číslo.

Program využíva výhradne celočíselnú aritmetiku, preto môžete použiť aj celočíselný kompilátor. Kto si trúfa, môže samozrejme program prepísať priamo do strojového kódu. Vďaka celočíselnej aritmetike to nebude ani príliš ťažké.

Tento program nevyužíva žiadne neštandardné alebo nedokumentované funkcie a služby a ani sa nepotrebuje synchronizovať so snímkovou frekvenciou monitora, preto by mal správne fungovať na všetkých počítačoch a emulátoroch, ktoré sú kompatibilné s počítačom ZX Spektrum na úrovni basicu.

Pár poznámok k prenositeľnosti na iné počítače: Program je písaný pomerne jednoducho, takže prepísanie do iného basicu by nemal byť problém. Čísla 255 a 175 na riadku 70 udávajú počet bodov grafického režimu zmenšený o 1 (255 po osi X, 175 po osi Y). Príkaz PLOT X,Y presúva kresliaci kurzor na pozíciu X,Y a príkaz DRAW X,Y kreslí čiaru z aktuálnej pozície kurzora na pozíciu ktorá je od aktuálnej posunutá o X,Y (jedná sa o relatívne kreslenie čiar). Členy „- PEEK x“ a „- PEEK y“ slúžia na prepočet relatívneho posunutia pozície na absolútne súradnice tejto pozície. „x“ je adresa v pamäti, kde sa uchováva X-súradnica aktuálnej pozície kurzora, podobne „y“ je adresa kde, je uložená Y-súradnica. Ak máte k dispozícii príkaz na kreslenie čiary pracujúci s absolútnymi súradnicami, potom tieto členy môžete vynechať.

Verím že sa vám program bude páčiť a že ho prípadne použijete ako pekný grafický doplnok do nejakého vlastného väčšieho programu.

- busy -

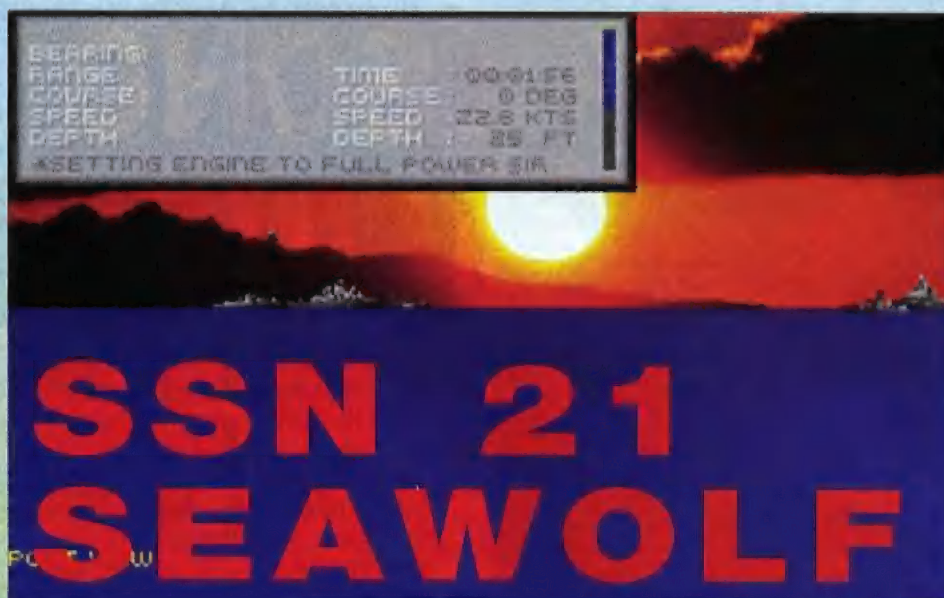


## ELECTRONIC ARTS

Produkcia firmy ELECTRONIC ARTS sa neustále zlepšuje. Firma produkuje kvalitné hry aj v oblastiach, na ktoré sa predtým príliš nezameriavala, ako je napríklad kategória simulátorov. Niektoré simulátory síce EA už predávali, napríklad známy vrtuľník LHX, ale rozhodne táto oblasť nebola hlavnou tvorbou.

Simulátor ponorky SSN 21 SEAWOLF je v produkcii EA a počítačových firiem vôbec vskutku ojedinelý. Doteraz v tejto oblasti vládli špecialisti na simulátory, firma MICROPROSE. Za zmienku z ich tvorby stojí najmä SILENT SERVICE 1,2 a nedávno publikovaný SUBWAR 2050. Jednu ponorku naprogramovali aj EA pod názvom 688 ATTACK SUB, ale to bolo už v roku 1989. Odvtedy sa priaznivci simulátorov mohli hrať najmä letecké a automobilové hry.

Simulátory patria medzi nesmierne populárne programy, pretože majú v sebe osobitné čaro možnosti hrať (aj keď len v určitých medziach) hru podľa svojho plánu, vďaka čomu obsahujú mnoho prvkov strategických hier. Na



### Pohľad z ponorky na lode v okolí.

rozdiel od nich povedzme behačky a strelačky môžeme hrať iba v tých priestoroch a miestnostiach, kam nás hra usmerní alebo pošle. Nezanedbateľná je aj možnosť ovládať a riadiť také stroje, ku ktorým sa bežný smrteľník vôbec nedostane. Vrtuľníky občas vidíme aspoň na oblohe, ale ponorky väčšinou iba vo filmoch. Poslednou, podľa môjho názoru, silnou stránkou simulátorov, sú scenáre. Vďaka nim môžeme bojovať v skutočných či fiktívnych vojnách, ba dokonca aj v tých, ktoré sa za nášho života neodohrali, ale vďaka ich historickej cene môžu byť pre nás atraktívne. Napríklad 2. svetová vojna.

SSN 21 SEAWOLF je ponorkou s mnohými netradičnými prvkami. Napríklad pri pohľade z periskopu môžeme vidieť, ako sa vlní more a ako

vyzerajú lode, ktoré plávajú na okolí. Je to určitý pokus o virtuálnu realitu. Druhou veľmi silnou stránkou hry je prevedenie ovládania. Okrem klasických 'hotkeys', čiže jednotlivých kláves a kombinácii kláves sa dá táto hra celá ovládať aj myšou na takej úrovni, že som bol veľmi príjemne prekvapený. Rozhodne je ovládanie a grafika veľkým prínosom, pretože pokiaľ viem, v žiadnej hre doteraz nebol z periskopu vidieť vplyv počasia (napríklad búrka a zvuk hromu, noc, atď.), v žiadnej hre som nevidel tak kvalitné digitalizované animácie sprevádzané samplovaným hlasom a nikde som nevidel tak profesionálne spracovanie sonaru.

Pre ilustráciu uvediem príklady. Ak dáme rozkaz, dostávame odpoveď nielen písmom, ale aj hlasom od podriadených. Významnejšie hlásenia, napríklad po zásahu našej ponorky nepriateľským torpédom dotyčného dôstojníka nielenže počujeme, ale aj uvidíme na obrazovke. To samozrejme nie je zďaleka všetko. Počas hry sa kedykoľvek môžeme pozrieť na americké správy, kde v priamom prenose môžeme sledovať, ako sme storpédovali nejakú významnú loď. Ako vidno, EA si dali na atmosfére hry mimoriadne záležať dôsledným využívaním grafických a zvukových kariet PC.

Ovládanie môžeme používať to, ktoré nám viac vyhovuje. Niekomu klávesy, inému myš. Výhody a nevýhody má každé. Pri ovládaní myšou môžeme prehľadne vyberať voľby z menu, avšak do niektorých sa musíme dostávať po viacnásobnom prepnutí režimu. Na rozdiel od toho 'hotkeys' na klávesnici



Takto vyzerá pracovisko spojára. Je tu tiež možnosť opäť preštudovať rozkazy pre misiu (ORDERS).



nás bleskurýchle prepnú do požadovaného režimu, alebo zobrazia požadovanú mapu, atď. Nevýhodou tohto ovládania je skutočnosť, že 'hotkeys' si musíme pamätať, čo je pri množstve funkcií v SSN 21 dosť problém.

Ponorka SSN 21 má zhruba také možnosti, ako ostatné ponorkové simulátory. Líši sa iba v detailoch, ako je viac typov máp, možnosť vypustenia kontrolnej kamery na hladinu a najmä lepším grafickým prevedením. Podstatná odlišnosť od ostatných ponoriek je v scenároch. Dej hry sa odohráva v súčasnosti, vďaka čomu sa tu stretne s modernými obchodnými loďami, lietadlovými loďami, bojovými krížnikmi, torpédoborcami, ponorkami, a pod., ale aj s vrtuľníkmi, ktoré robia lodným konvojom vzdušný sprievod. Zápletka je fiktívna a autori ju postavili na vymyslenom probléme, keď Ruské extrémistické sily uchopia moc a začnú robiť militantnú politiku. Ich jediným spojencom je Castrov režim na Kube, ktorý začína mať veľké problémy s domácim odbojom proti komunistickým diktátorom. Toto všetko znamená zvýšenie aktivity USA a ich Európskych spojencov v NATO, ktorí rozhodným spôsobom budú chcieť udržať na moriach a oceánoch kontrolu nad vývojom situácie, prípadne účinne zasiahnuť.

V takejto situácii je úloha vojenskej ponorky jasná. Toto plavidlo býva posielané do akcie za účelom pozorovania a identifikácie presunov nepriateľských plavidiel, za účelom sprevádzania spriatelovaných lodných konvojov a samozrejme aj za účelom zničenia lodí či ponoriek protivníka.

Ponorka, ako väčšina ostatných bojových prostriedkov, má svoje silné stránky a rovnako aj nevýhody. Medzi jej silné stránky patrí vizuálna nenápadnosť a tým pádom možnosť veľmi blízkeho, a pritom nepozorovaného priblíženia sa k plavidlám protivníka. Za veľkú prednosť možno označiť aj vypúšťanie riadených torpéd, schopných zničiť loď, z morských hĺbok. Pri boji sa ponorka ani nemusí vynoriť. Medzi nevýhody patrí ľahká zraniteľnosť. Lode sa dokážu proti ponorkám brániť vyhadzovaním podmorských bômb a odpaľovaním riadených striel. Existujú detektory, ktoré podmorskú aktivitu ponoriek dokážu zistiť. Ponorka ako podmorské plavidlo je pri skoro každom zásahu vystavená zaplavovaniu vodou, preto jej kapitán musí veľmi dobre vedieť, ako ju treba viesť a ako s ňou bojovať. A práve táto úloha je nám prisúdená v SSN 21.

ELECTRONIC ARTS rozhodne nesklamali ani tentoraz. Do svojej hry sa im podarilo dostať nové prvky, ktoré dosiaľ nikde neboli, čím posunuli úroveň ponorkových simulátorov na PC opäť o kus ďalej. Okrem vernej atmosféry velenia bojovej ponorky je veľmi zaujímavé prispôbenie ovládania možnostiam počítača. V porovnaní trebárs so SUBWAR 2050 od MICROPROSE nemá SSN 21 podmorskú grafiku, ale dôraz bol kladený na grafi-



Detektor umožňuje zistiť prítomnosť plavidiel aj pri ponorení pod vodu.

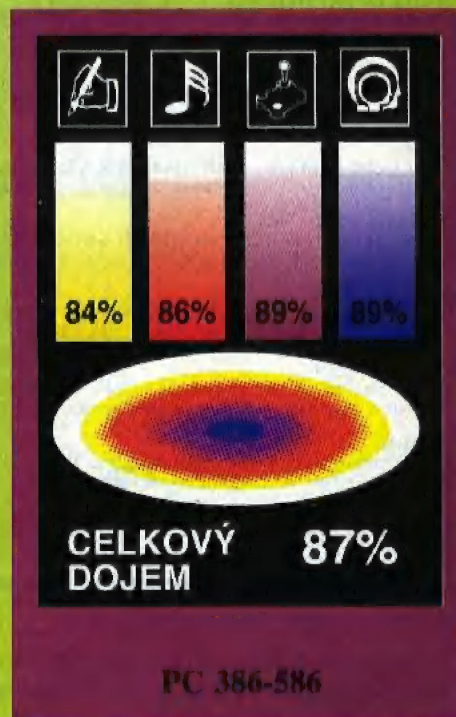
ku nad morom, preto by som tento aspekt nepovažoval za nedostatok SSN 21, keďže tu sa bojuje predovšetkým na hladinové ciele. SSN 21 rozhodne poteší najmä tých, ktorí majú záujem o ponorku na súčasnej technickej úrovni, čo SUBWAR 2050 nie je.

Aj keď je grafika na veľmi dobrej úrovni, predsa len nie je použitá vyššia rozlišovacia schopnosť kariet Super VGA. Keďže v štádiu dokončenia je viac ponoriek od iných firiem, ktoré toto rozlíšenie budú mať, uvidíme, ako sa iní autori vysporiadajú s rovnakou problematikou. Zatiaľ však SSN 21 jednoznačne po každej stránke vedie a jednoznačne túto hru možno odporučiť. Skrátka neprídu ani tí, ktorí majú záujem hrať vo dvojici proti sebe, lebo SSN 21 podporuje aj modemy a siete.

- yves -



Ak svoju úlohu nezvládneme, objaví sa tento obrázok...



PC 386-586

# PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKcie FIRMY

# ULTRASOFT

PRE POČÍTAČE  
ZX SPECTRUM, DELTA  
DIDAKTIK M, DIDAKTIK GAMA,  
DIDAKTIK KOMPAKT

- MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.
- MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.
- MANTRIK EDITOR - PROFESOR** 119 Sk  
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latinu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.
- ZX - 7**  149 Sk  
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomocí pri výuke hry na klávesové nástroje.
- DATALOG 2 TURBO** 199 Sk  
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.
- M.R.S.** 199 Sk  
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.
- TEXT MACHINE**  289 Sk  
Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.
- SCREEN MACHINE**  289 Sk  
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.
- DTP MACHINE UTILITY**  259 Sk  
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky).
- DTP MACHINE PROFESSIONAL PACK**  739 Sk  
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!
- BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje!
- SOUNDTRACKER** 279 Sk  
Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čípe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.
- TUITION** 249 Sk  
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcí a názorných praktických príkladov.
- F.I.R.E.** 89 Sk  
Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na fažkej a nebezpečnej púti.
- BUKAPAO** 89 Sk  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie - COSA NOSTRY, a cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.
- CHROBÁK TRUHLÍK** 89 Sk  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky múzejných exponátov šialeného profesora.
- TETRIS 2** 119 Sk  
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.
- LOGIC** 89 Sk  
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.
- RYCHLÉ ŠÍPY 1** 89 Sk  
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame „JEŽEK V KLECI“ a ďalšie dobrodružstvá.
- RYCHLÉ ŠÍPY 2** 89 Sk  
Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplné štvrte nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.
- STAR DRAGON** 89 Sk  
Klasická plofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.
- ATOMIX** 89 Sk  
Akčná kombinácia hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje zo základmi chémie.
- DOUBLE DASH** 89 Sk  
Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.
- JET-STORY** 89 Sk  
Klasická plofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na fažkej a dôležitej misii v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.
- HEXAGONIA** 89 Sk  
Akčná kombinácia hra na logické myslenie. Voľne pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, príbudo množstvo úplne nových vylepšení.
- CESTA BOJOVNÍKA** 119 Sk  
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Buj s nebezpečnými príserami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.
- SKLADAČKA** 89 Sk  
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomernej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.
- NOTORIK** 119 Sk  
Akčná hra s peknou plofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Predovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho nepriajná žena.
- JAMES BOND OCTOPUSSY** 119 Sk  
Plofarebná hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných predmetov.
- CRUX 92** 119 Sk  
Logicko-akčná plofarebná hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.
- PRVÁ AKCIA** 149 Sk  
Akčná plofarebná hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.
- PHANTOM F 4** 149 Sk  
Akčná plofarebná hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.
- PHANTOM F 4 II.** 149 Sk  
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.
- MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS** 119 Sk  
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strelačky na jednej kazete za cenu jedného programu!
- SHERWOOD** 199 Sk  
Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.
- PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV** 179 Sk  
Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka Mexičana PEDRA. Svelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.
- PICK OUT 2** 149 Sk  
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.
- ŠACH - MAT** 149 Sk  
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.
- KLIATBA NOCI** 199 Sk  
Akčná hra s prvkami romantiky a horroru. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTECH SYSTEMS.
- KOMANDO 2** 199 Sk  
Akčná bojová hra s priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.
- PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU** 179 Sk  
Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostať zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.
- PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD** 179 Sk  
V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a oslobodiť priateľku.
- TOWDIE** 199 Sk  
Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Máj obor Towdie sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.
- QUADRAX** 149 Sk  
Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou svetoznámeho hitu LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.

program nie je k dispozícii na kazete

program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 Bratislava 15**

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2**

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

# OCEAN Ltd, U.S.GOLD Ltd a DOMARK Ltd

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAREVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-386
<b>OCEAN SOFTWARE LIMITED</b>						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	-	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	-
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Cool World	399	599	969	969	-	1119
Dennis	-	-	-	969	1049	-
Epic	-	-	1119	1119	-	1299
España the Games '92	-	-	1119	1119	-	1299
European Champions (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
F29 Retaliator	-	-	-	969	-	1299
Hook	399	599	969	969	-	-
International Open Golf Championship	-	-	-	-	-	1119
Jurassic Park (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	969	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Sim Ant	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	399	599	969	969	-	1119
Sleepwalker	399	599	969	969	969	-
Super League Manager (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
Terminator 2	399	599	-	-	-	1119
T.F.X. - Tactical Fighter Experiment (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	1299	1679
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlingmania	489	599	969	969	-	1119
<b>2 Hot 2 Handle</b> (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	-	749	1119	1119	-	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	-	-	-	-	-
<b>The Dream Team</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	-	749	929	969	-	1119
The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlingmania, Terminator 2	-	-	-	-	-	-
<b>Hollywood Collection</b> (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	699	799	1199	-	-	-
Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	-	-	-	-	-	-
<b>Ninja Collection</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	-	599	799	799	-	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	-	-	-	-	-	-
<b>Power Up</b> (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	-	-	1159	1159	-	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	-	-	-	-	-	-
<b>Rainbow Collection</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	-	749	749	-	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	-	-	-	-	-	-
<b>Sports Collection</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	599	799	799	-	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	-	-	-	-	-	-
<b>Super Fighter</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	559	749	969	969	-	-
Pitfighter, WWF Wrestlingmania, Final Fight	-	-	-	-	-	-
<b>U.S.GOLD LIMITED</b>						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links - The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer - Pirates of Realmspace	-	-	-	-	-	1299
Streetfighter 2	479	669	999	999	-	1099
The Dark Queen of Krynn	-	-	-	1199	-	1199
The Godfather	-	-	1149	1149	-	1149
The Secret of Monkey Island	-	-	969	969	-	1099
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge	-	-	-	1299	-	1299
The Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-	-	-	1499
Wayne Gretzky's Hockey 3	-	-	-	-	-	1149
X-Wing - Star Wars	-	-	-	-	-	1699
<b>Sporting Gold</b> (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	569	679	-	-	-	1199
California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	-	-	-	-	-	-
<b>DOMARK SOFTWARE LIMITED</b>						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
Super VGA Harrier (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1399
<b>PC Games Collection</b> (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin' 2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	-

Všetchna hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 46.

Veľkoobchodným poskytovateľom výhodné množstevné zľavy. Blíže informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 • Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, P.O.BOX 48, 656 48 Brno 2

# NA PLNÝ PLYN



RÝCHLE  
NEBEZPEČNÉ  
ILEGÁLNE

*Posledné cestné preteky. Prachádzajte cez šesť európskych teritórií a naprieč USA. Tu nejde len o momentku zo stupňa víťazov, radosť z riadenia, boj o najlepšieho... Je to skutočne nebezpečný súboj s najbezohľadnejšími jazdcami. Po každom okruhu môžete dokupovať nové súčiastky pre zvýšenie rýchlostí a skvalitnenie jazdy, taktiež plánovať najoptimálnejšiu trasu nasledujúceho závodu.*

**ocean**

**ULTRASOFT**

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O.  
P.O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15; TEL.: 07/498 461

**IBM PC**

**C B M  
A M I G A**

**A M I G A  
A 1 2 0 0**

# DOVEĎ SVOJ TIM K VÍŤAZSTVU

NAJVÄČŠIE MEDZINÁRODNÉ  
GOLFOVÉ STRETNUTIE -  
RYDER CUP JOHNNIE WALKERA.

RYDER CUP  
JOHNNIE WALKER.



**ocean**<sup>®</sup>

**ULTRASOFT**<sup>®</sup>

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: U L T R A S O F T s.r.o., P.O. BOX 74  
810 05 BRATISLAVA 15 Tel.: 07/498 461

PRE POČÍTAČE:  
A 1200  
PC A KOMPATIBILNÉ  
AMIGA

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks JET-STORY	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks HEXAGONIA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks ZX-7	á 149 Sk	<input type="checkbox"/> ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks SKLADAČKA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks M.R.S.	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks NOTORIK	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks CRUX 92	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	<input type="checkbox"/> ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4 II	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	<input type="checkbox"/> ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TUITION	á 249 Sk	<input type="checkbox"/> ks SHERWOOD	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks F.I.R.E.	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks BUKAPO	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PICK OUT 2	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks SACH - MAT	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks TETRIS 2	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks LOGIC	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks KOMANDO 2	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLE ŠÍPY 1	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLE ŠÍPY 2	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks STAR DRAGON	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks TOWDIE	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks ATOMIX	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks QUADRAX	á 149 Sk

Programy mi pošlite vo verzii:  KAZETOVEJ  DISKETOVEJ D40  DISKETOVEJ D80 (vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINALNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 43 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):

C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNÍŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
<input type="checkbox"/> ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
<input type="checkbox"/> ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
<input type="checkbox"/> ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 55 Sk
<input type="checkbox"/> ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

**ÁNO!** Chcem mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT, a preto som sa rozhodol pre:

**polročné** predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.

**ročné** predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka:\* (Označte krížikom ktoré)

3/93  4/93  5/93  6/93  7/93  8/93  9/93  10/93  11/93  12/93  1/94  2/94  3/94  4/94  5/94  6/94  7/94  8/94  9/94

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     Dátum 1994     Vlastnoručný podpis

Príslušnú sumu za PREDPLATNÉ som Vám zaslal poštovou poukážkou typu 'C'.

\* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vyplňte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKYCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2



# EMULÁTOR ZX Spectrum

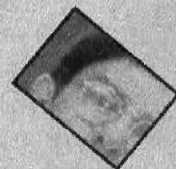
ZX SPECTRUM EMULÁTOR je systémový programový prostriedok, dokonale emulujúci počítač ZX SPECTRUM na počítačoch triedy IBM PC a kompatibilných. Emulátor je postavený na čisto softwarovom základe a pre svoju prácu nevyžaduje žiadne dodatočné hardwarové zásahy do počítača. Navyše oproti predošlým aplikáciám podobného typu, ktoré tvorili väčšinou uzavreté systémy s nemožnosťou importu či exportu súborov, je ZX S.E. plne otvoreným systémom. Špeciálny program D40, ktorý je súčasťou ZX S.E. prispôbi disketu 5.25 pre disketové mechaniky systémov IBM PC a DIDAKTIK 40. Na takto upravenom médiu potom možno prenášať spustiteľné programy zo ZX SPECTRA do emulátora na IBM PC a textové alebo databázové súbory aj opačným smerom. ZX S.E. najviac ocenia tí používatelia, ktorí chcú vymeniť svoj 8 bitový počítač ZX SPECTRUM alebo DIDAKTIK za výkonnejší 16 bitový IBM PC, ale pritom nechcú prísť o cenné databázové údaje, či rozsiahlu zbierku pekných hier, ktoré si za roky používania tohto počítača nazhromaždili. ZX S.E. im nielen umožní tieto súbory preniesť do nového počítača, ale navyše im pri ich používaní dopraje oceniť všetky výhody spojené s prácou na IBM PC: veľká rýchlosť, pohodlný a okamžitý prístup k dátam a programom uloženým na hard disku a podobne. ZX S.E. navyše obsahuje komfortný assembler, disassembler a debugger, čo ocenia hlavne programátori.

Cena: 799,- Sk

STAŇTE SA AJ VY MAJITELMI PROGRAMU, KTORÝ VÁM UMOŽNÍ VYUŽÍVAŤ NA VAŠOM POČÍTAČI IBM PC VŠETKY PROGRAMY PRE ZX SPECTRUM + DIDAKTIK (VIAC NEŽ 20 000 TITULOV).



# SLÁVNÉ TVÁRE



Speváci, herci a politici - spolu 27 známych tvárí, ktoré treba poskladať v určenom časovom limite. Michail Gorbačov, Bill Clinton, Michael Jackson, Madonna, či Arnold Schwarzenegger Vám určite spríjemnia chvíle oddychu.

Cena 299,- Sk

*Dobrá zábavu Vám žela ULTRASOFT.*



Programy /ZX SPECTRUM EMULÁTOR a SLÁVNÉ TVÁRE/ sú určené pre počítače IBM PC a kompatibilné. Objednávky pre SR zasielajte na adresu: ULTRASOFT P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava. Objednávky pre ČR zasielajte na adresu: OTES Dukelská 100, 614 00 BRNO.

Nič  
na svete  
sa  
nevyrovná  
Infernu.  
Nekonečná  
zábava.  
Nekonečný  
strach.



DIGITAL IMAGE DESIGN

**ocean**

**ULTRASOFT**